MEGA DRIVE

MEGADRIVE

メガドライブ大全

企画・編集：CONTINUE

太田出版

メガドライブ大全

MEGA DRIVE

MEGADRIVE
AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
16BIT BY SEGA

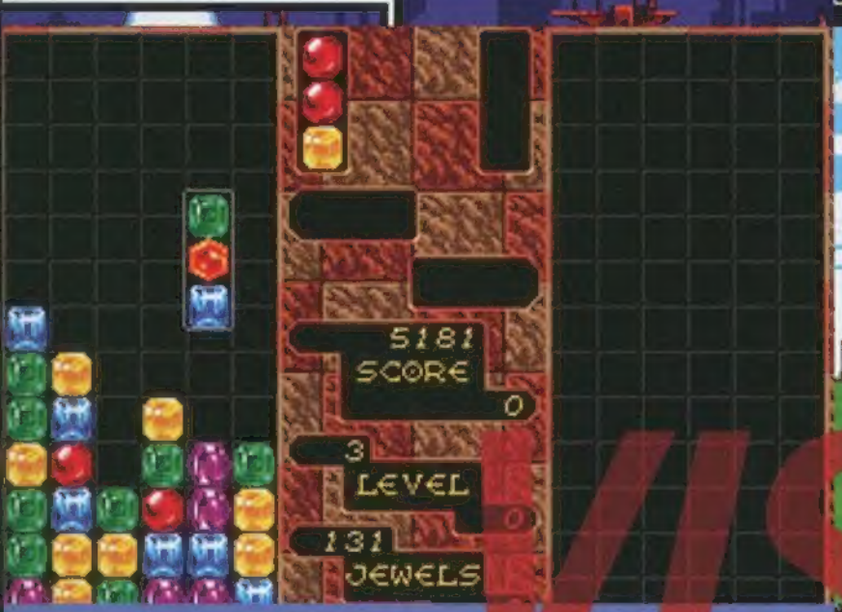
16-BIT

企画・編集：CONTINUE ／ 太田出版

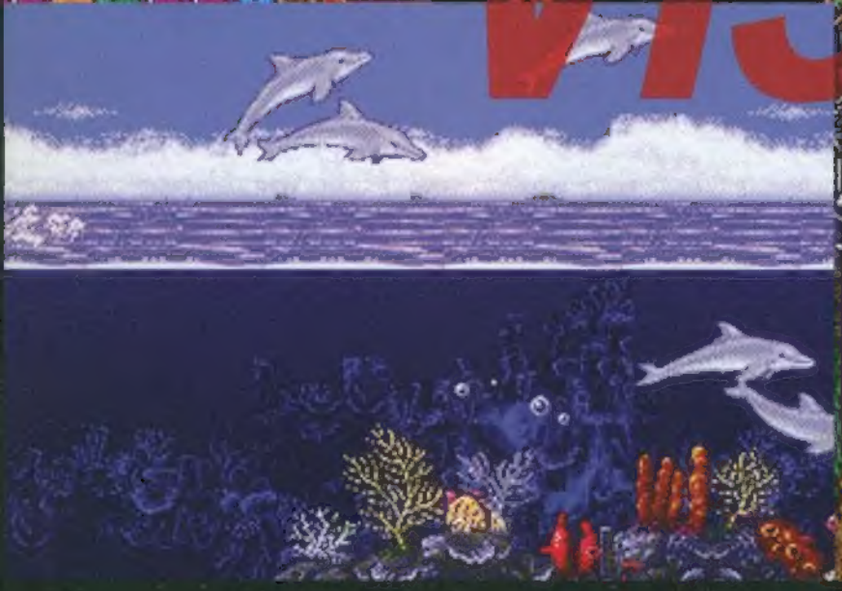
16-BIT
MEGA DRIVE
SEGA

SEGA

フライデー「あたし　ノール王の財宝のことを
しってるから　おわれてるの！



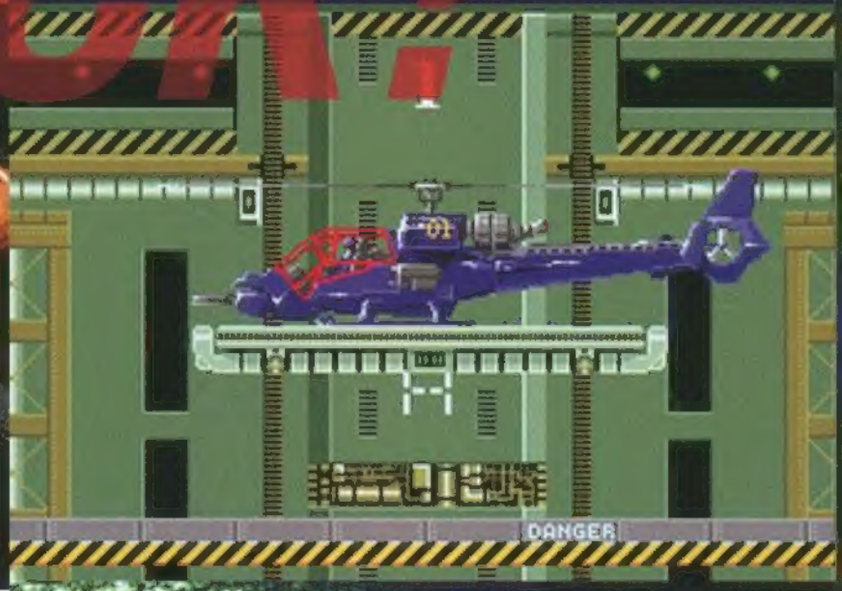
VISUAL



©1995 SEGA
ALL RIGHTS
RESERVED
TM

1P
1180 PTS
HIGHSCORE
10000 PTS

11300
11300


DANGER

4/ 6 ŏ-2

1P
2920 PTS
HIGHSCORE
10000 PTS
2P
1890 PTS

TIME 0:16
RINGS 15
SONIC
SCORE 300
SEGA
POSITION
LIMIT : 15 TH
14 TH
SHIFT
AUTOMATIC
LAP
SPEED
LIFE
CREDITS 2
ENERGY
SCORE 10300
TIME 3:21
RINGS 36
©SEGA

1P
CREDITS 3
LIFE
ENERGY
PRESS START
LIFE
ENERGY
ORE 1000
ME 1:10
NGS 48
LIFE
1350
65
PRESS 2P
START BUTTON
BOSS'S VITALITY
SONIC
× 2
SHOCK!
PLAYER
FOR
ENEMY
STAGE 2
15500
SCORE 900
TIME 0:32
RINGS 18

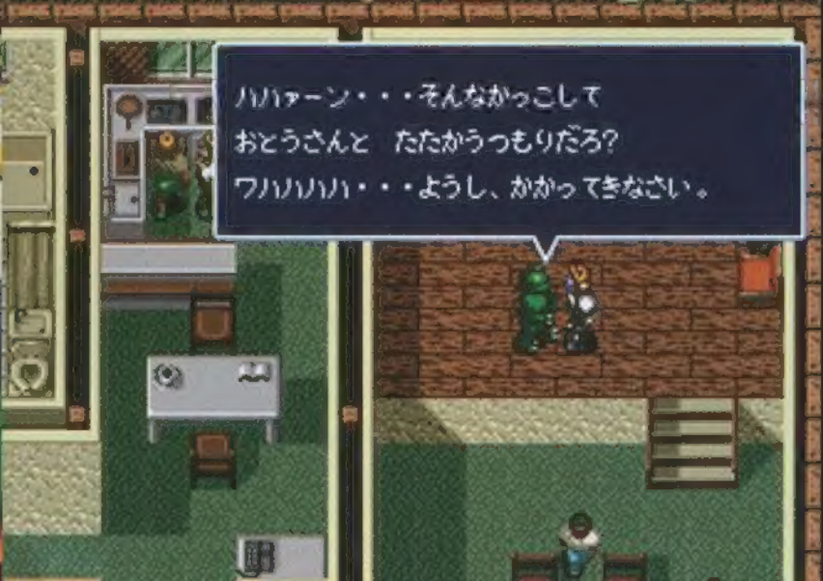
TIME 13
SCORE 00000000
LAP 00'00"45
STAGE 1
START

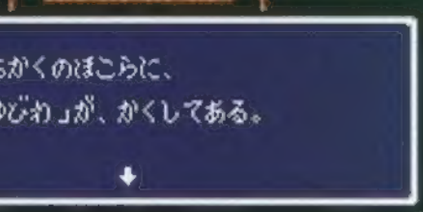
1P 4300 ×1
NEXT
ARLE. DRAC
STAGE 1

SOUND

-041

とうく そうび
つよさ しらべる
あける とる


ハハァーン・・・そんなかっこして
おとうさんと たたかうつもりだろ?
ワハハハハ・・・ようし、かかってきなさい。


むらのすぐちかくのほこらに、
「ちしきのゆびわ」が、かくしてある。

…我が呼びかけを受け、
我を見出した者よ…。
…我をその身に着けよ…。
©SEGA

SPLASH WAVE
PRESS START BUTTON

-BOSS-
CAFE
1UP-038500 ×2
TIME
26
PRESS 2UP STAR

LIFE
決して
入らないように』

POLICE

SHOCK!

MEGA

メガドライブ大全

企画・編集：CONTINUE ／ 太田出版

MEGADRIVE
AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
16BIT BY SEGA

DRIVE™

The Years of MEGADRIVE
メガドライブの歩んだ日々

メガドライブ

メガドライブ 発売（定価2万1000円）
「スペースハリアーII」（セガ）
「スーパーサンダーブレード」（セガ）
11月 「獣王記」（セガ）
「おそ松くん はちゃめちゃ劇場」（セガ）

「ファンタシースターII 還らざる時の終わりに」（セガ）
6月 「サンダーフォースII MD」（テクノソフト）
7月 「BEEP! メガドライブ」（ソフトバンク）創刊
8月 「大魔界村」（セガ）
12月 「ザ・スーパー忍」（セガ）

「ファンタシースターIII 時の継承者」（セガ）
「サンダーフォースIII」（テクノソフト）
5月 「スーパーモナコGP」（セガ）
「マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー」（セガ）
12月 「武者アレスタ」（東亜プラン）

「シャイニング&ザ・ダクネス」（セガ）
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」（セガ）
「ベア ナックル 怒りの鉄拳」（セガ）
9月 「レンタヒーロー」（セガ）
12月 メガCD 発売（定価4万9800円）

「バトルマニア」（ビック東海）
「サンダーフォースIV」（テクノソフト）
「クライング 亜生命戦争」（セガ）
「ランドストーカー 皇帝の財宝」（セガ）
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」（セガ）

メガドライブ2 発売（定価1万2800円）
メガCD2 発売（定価2万9800円）
「シルフィード」（ゲームアーツ／メガCD）
「エコー・ザ・ドルフィン」（セガ）
「ガンスターヒーローズ」（セガ）

「バーチャレーシング」（セガ）
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」（セガ）
「魂斗羅 ザ・ハードコア」（コナミ）
スーパー32X 発売（定価1万6800円）
「スペースハリアー」（セガ／32X）

「アフターバーナー・コンプリート」（セガ／32X）
「エイリアンソルジャー」（セガ）
9月 「コミックスゾーン」（セガ）
「ジ・ウーズ」（セガ）
「バーチャファイター」（セガ／32X）

「シャドウラン」（コンパイル／メガCD）
3月 「魔導物語I」（コンパイル）

1988-1996

ゲーム業界

1988年2月 「ドラゴンクエストⅢ」（エニックス／FC）
10月 「スーパーマリオブラザーズ3」（任天堂／FC）

1989年4月 ゲームボーイ（任天堂）発売
「スーパーマリオランド」（任天堂／GB）
6月 「テトリス」（任天堂／GB）
7月 「MOTHER」（任天堂／FC）
11月 LYNX（アタリ）発売

1990年2月 「ドラゴンクエストⅣ」（エニックス／FC）
10月 ゲームギア（セガ）発売
11月 スーパーファミコン（任天堂）発売
「スーパーマリオワールド」（任天堂／SFC）
「F-ZERO」（任天堂／SFC）

1991年3月 「ストリートファイターⅡ」（カプコン／AC）稼動
4月 「シムシティ」（任天堂／SFC）
11月 「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」（任天堂／SFC）
11月 「R-360」（セガ／AC）稼動
12月 「ベスト競馬ダービースタリオン」（アスキー／FC）

1992年3月 「天外魔境Ⅱ 卍MARU」（ハドソン／PCE）
6月 「ストリートファイターⅡ」（カプコン／SFC）
8月 「バーチャレーシング」（セガ／AC）稼動
9月 「ドラゴンクエストⅤ」（エニックス／SFC）
10月 「ぷよぷよ」（セガ・コンパイル／AC）稼動

1993年2月 「スターフォックス」（任天堂／SFC）
3月 「ゼルダの伝説 夢をみる島」（任天堂／GB）
10月 「リッジレーサー」（ナムコ／AC）稼動
11月 「不思議のダンジョン トルネコの大冒険」（チュンソフト／SFC）
12月 「バーチャファイター」（セガ／AC）稼動

1994年5月 「ときめきメモリアル」（コナミ／PCE）
8月 「MOTHER2」（任天堂／SFC）
11月 セガサターン（セガ）発売
「バーチャファイター2」（セガ／AC）稼動
12月 プレイステーション（SCE）発売

1995年2月 「セガラリー チャンピオンシップ」（セガ／AC）稼動
「クロノトリガー」（スクウェア／SFC）
「Dの食卓」（三栄書房／3DO）
バーチャルボーイ（任天堂）発売
「ドラゴンクエストⅥ」（エニックス／SFC）

1996年2月 「ポケットモンスター 赤&緑」（任天堂／GB）
6月 ニンテンドウ64（任天堂）発売
9月 「サクラ大戦」（セガ／SS）
「バーチャファイター3」（セガ／AC）稼動
12月 「パラッパラッパー」（SCE／PS）

FC：ファミリーコンピュータ
PCE：PCエンジン
GB：ゲームボーイ
SFC：スーパーファミコン
SS：セガサターン
PS：プレイステーション
AC：アーケード

CONTENTS

010　メガドライブが歩んだ日々

014　Part.Ⅰ　ROMの時代
016　Chapter 01　1988年
020　Chapter 02　1989年
034　Chapter 03　1990年

060　スペシャルインタビュー　小玉理恵子

062　Part.Ⅱ　メガCDの時代
064　Chapter 04　1991年
108　Chapter 05　1992年
152　Chapter 06　1993年

150　スペシャルインタビュー　内藤 寛

206　スペシャルインタビュー　宮路洋一

208 Part.Ⅲ　32Xの時代
210 Chapter 07　1994年
256 Chapter 08　1995年
277 Chapter 09　1996年

280 特別企画 ソニックを創った男
中 裕司 スペシャルインタビュー

287 MEGADRIVE INDEX

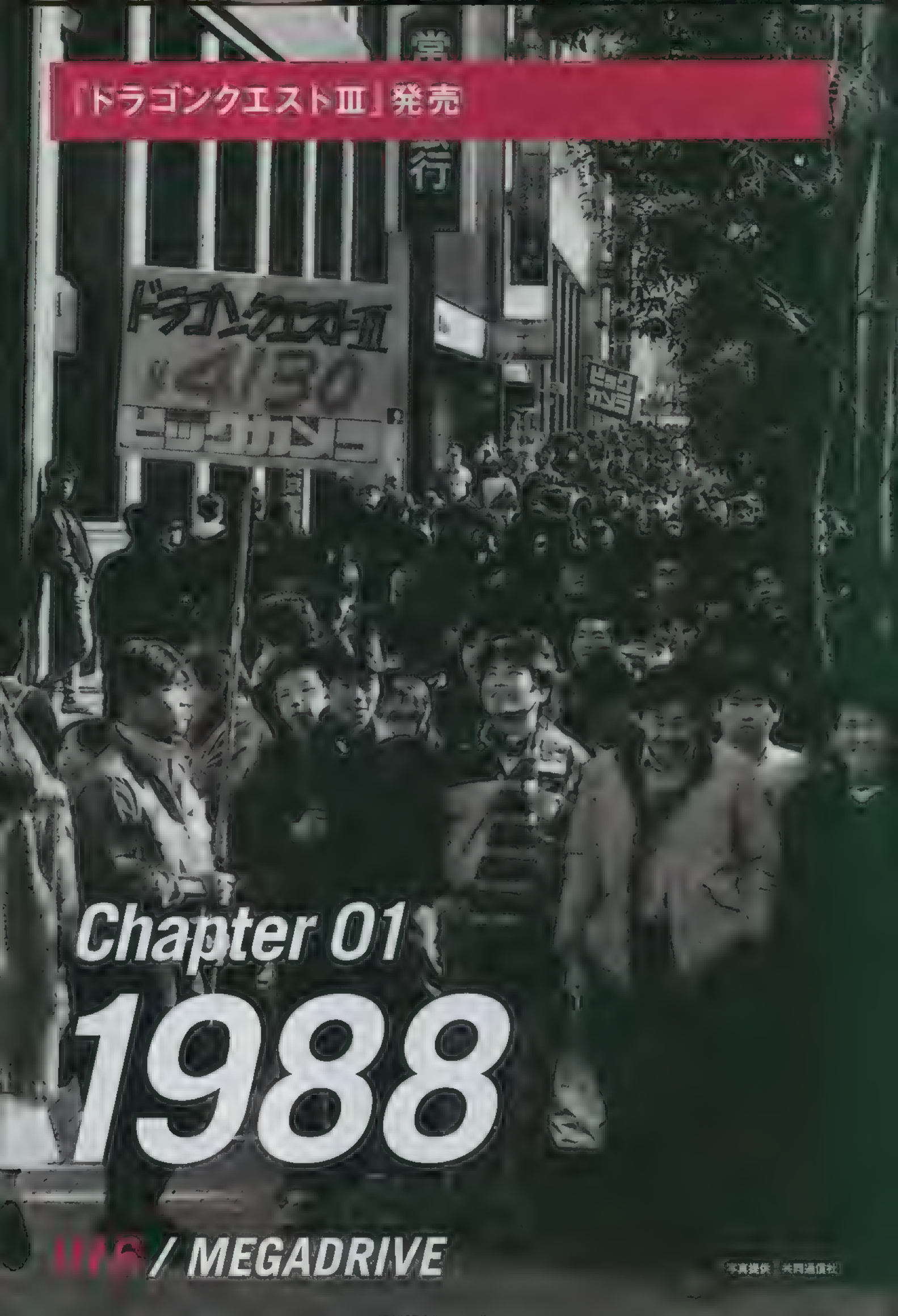
COLUMN

033 This is 16-BIT! メガドライブ登場
107 SONIC IS STILL RUNNING!
119 素晴らしきテンゲン・マニュアルの世界
149 ゲーム図書館、10年早すぎたセガの夢
205 君はメガLDを覚えているか?
269 次世代機ブームとメガドライブ
279 メガドライブが終わった後に

The years of Since 1988

Part.I

ROM


「トラゴンクエストⅢ」発売
Chapter 01
1988
/ MEGADRIVE
写真提供 共同通信社

スペースハリアーⅡ

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1988.10.29

黄金に輝く「16-BIT」と同時に登場した『スペースハリアーⅡ』。アーケードのオリジナル『スペースハリアー』にはかなわなかったが、記念すべきメガドライブの発売同時タイトルとして歴史に名を刻む。

メガドラ本体と同時発売された記念すべき1本は、アーケード史に燦然と輝く名作体感シューティングの続編だった！ 驚愕の“疑似3D”で「16-BIT」の実力をアピール……できたのか？

「16-BIT」vsゲーセン、いきなり頂上決戦！

メガドライブのど真ん中に金色に輝く「16-BIT」の文字。ハードの名前である「MEGA DRIVE」を隅っこへと押しのけ、なぜこの数字のほうがデカい顔をしていたのだろうか？

今となっては16ビットや32ビットは、LSIチップの処理能力をはかる目安のひとつに過ぎない。しかし、ファミコンほか8ビットゲーム機たちの花盛りは、10年近くも長引いた。「16-BIT」の金文字は、セガから叩きつけられた「過去と未来の線引き」宣言だったわけだ。

『スペースハリアーⅡ』は、そういう大ミエの落とし前をつけにやってきた、一発目のメガドラ用ソフトだ。元の『スペースハリアー』と言えば、セガマークⅢやPCエンジン、果てはファミコンまで、プラットホームの壁を越えて移植の引く手あまた。その度に「166万円の筐体」と家庭用ハードとの格の差を思い知らせた、ゲームセンター生まれの3Dシューティングである。言わば豪腕を誇る「外敵」に、新米のゲーム機がどう立ち向かうのか？ 固唾を飲んで見守られたのだ。

が、スカされた。

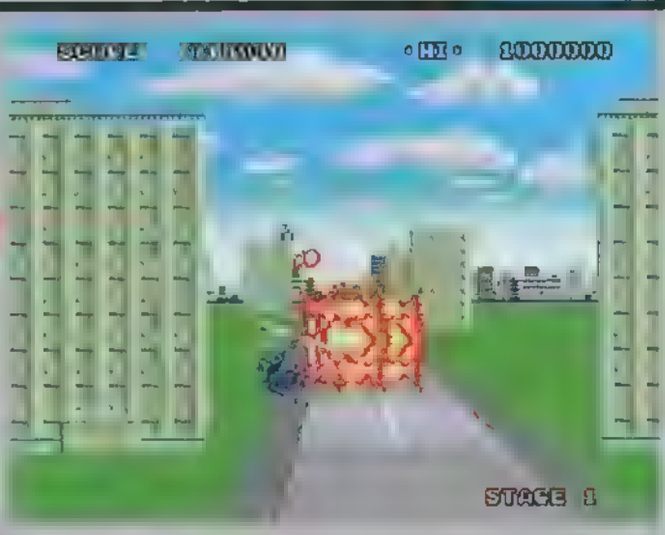
主人公のハリアーが赤く（ダサく）なったのはまだしも、長い巨体のうねるボスたちはいなくなり、代わりに三首の亀、空っぽのヨロイ、そして血色の悪いオバハンの顔面……。『スペハリ』の魅力のひとつ、流れるような多関節のデカキャラたちは、思い切りよく削られていた。まっ向からのタイマン勝負は避けられたのだ。

だからって『スペハリⅡ』が面白くない、ということは微塵もない。オリジナルには及ばなかったが、並みの家庭用ゲームと比べれば、擬似3D画面のスクロールはなめらかだし、FM音源のかき鳴らすサウンドも悪くない。

まばゆい「16-BIT」の光の中から、欠点も愛きょうもあるメガドラが抜け出してきた。そんな出会いをくれたゲームである。

スーパーサンダーブレード

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1988.10.29



アーケード版『スーパーサンダーブレード』に魅了されて本体と一緒に購入した人も多かったのでは？しかし、その結果は「にょきにょきオブジェに成り果てたビル」に尽きるのだった……。

体感アーケードゲーム『スーパーサンダーブレード』の移植版がメガドラ本体と同時発売！しかし、そのグラフィックは厳しい出来。制作は、後に名作『ソニック』を手掛ける中裕司氏。

メガドラ、いきなり敗北を知る！

ローンチ（ハードと同時発売）タイトルは、ラインナップの広さを見せるデモも兼ねている。なのにメガドラときたら、『スペースハリアーⅡ』と『スーパーサンダーブレード』の、体感ゲーム移植が２本立て。思いっきりキャラが被ってるし！

それにしても、この「スーパー」ぶりは並じゃない。自機はヘリコプターなので、「ホバリング」が使える。これは一般に「空中に停止できる機能」だけど、本作では「進行方向にストップをかけられる」というもの。ちょっと進んではホバリングし、ビルや岩陰をのぞき込んで、全滅させてから前進。

1面をクリアするのに、たっぷり10分以上かかる強襲作戦！

マニュアルの「バルカンの白い帯が敵を切り裂き、青いボディが砲弾の中を舞い、銀色のローターが突風に震える。紅蓮の炎が敵を包むとき、青きワルキューレは天を駆ける」というカッコイイ文句が、一から十までカラ滑り。うかつに前方に出れば弾幕が襲いかかり、動きのもったりしたヘリに逃れるすべはない。物影に隠れて狙い撃つ様は、空中戦よりも、狙撃兵映画「スターリングラード」のようだ。

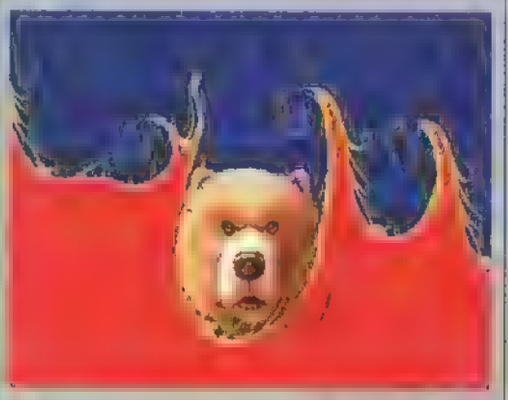
その辺の素っ頓狂さは、実は原作に“忠実”なんだが、上から見下ろす「2Dビュー」は削られ、わずかにボス戦に名残はあるものの、上昇・下降する「高さ」の概念がなくなっている。

アーケード版の取り柄だった豪快なグラフィックや演出も、目に見えてグレードダウン。むりやりな拡大・縮小が裏目に出て画面はガタつき、立体的なビルも、行く先々でにょきにょき生えてくる「変なオブジェ」へと成り果てた。

目の楽しみがないのに追い打ちをかけて、敵弾の狙いがスナイパーのごとき精密さ。巨大空母の上空を飛ぶボス面では、画面の外からビシバシ撃たれてヘリが散っていく。このときの「やられパターン」がまた、ゴミ同然の描き方で愛が感じられないんですよぉ！

獣王記

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1988.11.27



怒りの獣神、クマ男に大変身！　愛らしい顔つきもそのままに、生態系ピラミッドのどん底につき超不幸に。引っかきも届かないのよね……。

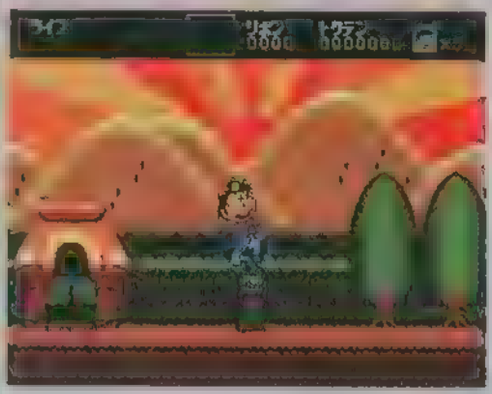
パチンコより、こっちが元祖！

貧弱なボクでも、謎のボールを取り続けるだけでムキムキに！　ステロイド汁を一升ビンでラッパ飲みした悪酔いがジャケ絵にもあふれかえってますが、1ミリ違わずその通りの内容です。殴って蹴ってジャンプして、ガイコツや悪の魔法使いをぶっ倒せと言われても、『源平討魔伝』や『ブラックドラゴン』とか、傑作アクションを養分にして育った僕らだよ？　しかし初期のメガドラ用ソフトには、これ以外の選択肢ナシ。雨の降らない砂漠では、青汁だってドンペリなみの貴重品！

見るからにヨワヨワな「ノーマルボディ」→Tシャツを破って「マッスルボディ」→立派な「マキシマムボディ」に成長したところで、「ダメージ受けてる最中は無敵」の仕様がないために、立て続けに追い打ちを食らって死にまくり。ガマンを重ねて、最強の「獣人」に成りあがれば、豪快な必殺技が増えて癒された気分に。狼は飛び蹴り、竜はビーム＆バリアの多芸ぶり。けど何ゆえ熊だけ、愛らしい「ひっかき」なのか……プーさん？

おそ松くん はちゃめちゃ劇場

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1988.12.24



道を進むおそ松。本作のステージは複雑な繋がり方をしており、そういった意味では「ゲーム全体が巨大な迷路である」と言うこともできる。

一松かカラ松か分かりません

ステージは3つと少なめながらも「意味ありげな風船や扉がフェイク」「正解ルートは穴の中」「ループし続けるルートがある」といったトリックが詰まっている本作は、正解を知らないと途方に暮れること間違いなし。逆に正解さえ知っていれば短時間でのゴールが可能という“アバウトな鬼教官”といった感じのスタイルは発売当初から議論を巻き起こし、挙げ句の果てにタイムアタックを始める者まで生み出しました。

おそ松くんの武器は「敵に届かないパチンコ」と遅いジャンプ。彼を操って難解なマップをひたすらにさ迷っていると、腕が上がるのと引き換えに、コミカルな敵（赤塚キャラ）を笑う心の余裕がなくなっているのに気付いて愕然とします。最初は敵に届かなかったパチンコは、兄弟を助けると徐々にパワーアップ！

しかし「そろそろ使い物になってきたなぁ」と思うあたりでゲームが終わってしまうのが、本作の空しさに拍車をかけています。

新元号「平成」スタート

Chapter 02
1989

写真提供：共同通信社

アレックスキッド 天空魔城

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1989.2.10

ファンシーな主人公にファンシーな車だが、自キャラの攻撃範囲は短く、敵に触れた瞬間に即死というハードコアなモノだった。そんな激ムズな展開の末に辿り着いたボスとの勝負が「じゃんけん」って。

セガ初期のマスコットキャラクター・アレックスキッドがメガドラに登場！「苦労の末に辿り着いたラスボスとの決着がじゃんけん」という鬼の仕様が、メガドライバーに衝撃を与えた。

生きるも死ぬもジャンケン次第

「セガのマスコットの座をソニックに奪われた男（目線入り）」の字幕スーパーが流れるキャラ、アレックスキッド。ふるさと創生基金で建てられたコンサートホールのような「どうすんべ」感がやるせないが、セガが彼を売り出そうとした“本気”には、疑いをはさむ余地がない。デビュー作の『アレックスキッドのミラクルワールド』（セガ・マークⅢ用）では、豊富なキャラやパワーアップ、「プチコプター」や「スコパコサイクル」といった乗り物など、『スーパーマリオ』にないサムシングが添えられ、屈指の名作に数えられている。

そして自転車をこぐ『BMXトライアル』へと続き、『アレックスキッド ザ ロストスターズ』は、アーケードへと快進撃するものと思われた……その矢先に、愛らしい子犬や熊さんに「かすっただけで即死」の衝撃映像が！

そんな続編にとことん恵まれないキッドが、メガドラで返り咲きを狙った本作。ほんわかした音楽に、うららかな青空。パステルカラーの町を歩けば、スタート1秒で真っ赤なワーゲンにひき殺され……これや、これがキッドの性（さが）ちゅうもんや！　デカキャラを軽やかに動かす技術力の高さと、「かすったら即死」の野生ルールがまっ向から激突して、お互いの魅力を相殺。さっき、頭上をヒゲ男（イタリア系）がジャンプして飛び越した気配がしたよ。

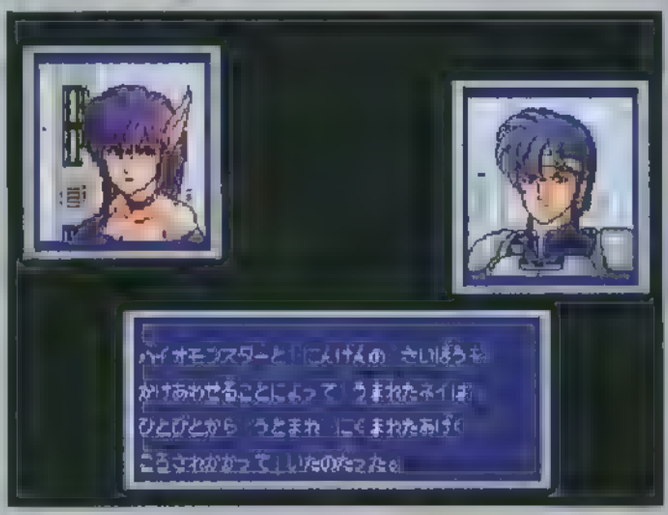
およそ敵意の感じられないオブジェに連続殺害されながら、キッドは当たりにくいキック（横方向にしか攻撃できない）で立ち向かう。拾ったアイテムを身につけると、ジャンプするたびにビームを発射。おいおい、足場まで壊しちゃ駄目じゃん！

そして激辛ロードを走破した果てのボスとは、運まかせのジャンケン勝負。今までの苦労が、グーを出したばっかりに水の泡に！　ああ、『ミラクルワールド』の感動よ再びと待っていたのに。主題歌のまんまスタコラサッサと去りゆくアレクに、プレステ2とかの最新のシマで、ラスト・ワンチャンスを！

ファンタシースターⅡ
還らざる時の終わりに

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1989.3.21

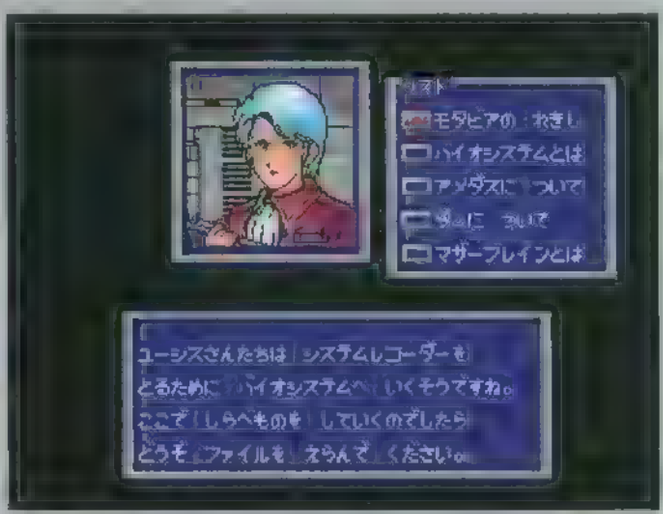
マークⅢに始まり、現在は日本のオンラインRPGの先駆けとして絶賛展開中の人気シリーズ『ファンタシースター』の第2作目。ハードな世界観＆難易度は、メガドラユーザーの“踏み絵”だ！



セガの看板RPG『ファンタシスター』シリーズの第2作目。技術力も高ければ、乗り越えるハードルも高く、シナリオもハード。

人物の背後に視点を置くのが特徴的。また、攻撃を繰り出すときに腕を振り上げるなどの演出があり、技術力の高さを見せつけた。

『ファンタシースター』シリーズは、独特の世界観をそのままに日本のコンシューマオンラインゲームのスタンダードとなりつつある。



キャラクターや細かい設定も魅力。ちなみに戦闘で死んだ場合、同じ記憶・性格を持った「クローンを生み出す」ことで復活ができる。

「殺伐」に立ち帰るRPG

仲良しごっこはもうゴメンだ。

5年も経てば、シベリアの永久凍土だって溶ける。最果ての地を見に訪れた探検家が、緑が芽を吹き、散歩したいぐらい温暖化した土地に留まる魅力を感じるだろうか？ ファミコンは、家庭の中にゲームの住みかを作り、僕らにとって心地よい場所に変えた。だから、言いようのない居心地の悪さをおぼえた。「すいもんのカギ」を教え合う暖かさに耐えられなくなっていた。それは「マイノリティ」という言葉でさえ生ぬるかった。

かなうなら、再び一個の人間として、ゲームと向き合いたかった。周りは絶対0度の真空で上等。絆を深める仲間はいらない。寄らば斬るぞの殺伐に立ち帰る、メガドラは一種の「タイムマシン」だったのだ。そんなときに降って沸いた『ファンタシースターⅡ』は、心にぽっかりと空いた穴に、石膏で型を取ったようにシッカリとはまった。あえて言うと、これは天下取りを目指すゲームメーカーにとって不幸である。個人のナイーブな心を救っていれば、札束を握りしめた大衆が待つ日なたに出られはしない。今の乾いたご時世に「三国志」の桃園の誓いを結んでどうするのかと。

思い出は美化されるというが、当時も「アバタはアバタ」だ。難しくてツラくて、セガのRPG制作における不器用さを痛いほど感じていたさ。しかし、メガドラを買うことイコール「我が道をゆく」であり、さらにイコール「オレ専用の苦労」だ。買って出たイバラの道を、他の誰にも歩かせるものか。理不尽な難しさを吹っかけられても、足もとでバラバラ人が脱落してゆくのを笑って見送った僕らの顔には、すさまじい殺気と幸福感が入り混じっていたはずだ。

初めの印象は「奇妙なゲーム」だった。

途方もなく高いレベルの技術を、湯水のように注ぎ込んでいる。でもって、わざわざハードルを引き上げ、遊びづらくしていた。何故だーっ!?

「マザーブレインという きょだいな メインコンピューターが せかいをしはいする げんだいにおいて ゆめなどという あいまいなものに センチメンタルに なるなんて ナンセンスいがいの なにものでもない」

冒頭、主人公のユーシスが夢に見たのは、前作『ファンタシースター』のヒロイン、アリサが怪物に痛めつけられ、まさに力尽きようとする姿だ。そんな悪夢さえも許されない、科学の粋を集めた「バイオシステム」に守られ、人々は暮らしを営んでいた。砂漠の星「モタビア」を緑豊かに変えた同じシステムが、今や悪性生物「バイオモンスター」を生み出している皮肉。だが、勇気を失わない者たちは「ハンター」と呼ばれ、脅威を取りのぞこうとした。ユーシスは、その中のひとりである。

科学万能主義への警鐘。SF小説ではありふれたテーマだが、RPGに持ってくると、がぜん別の意味合いを帯びてくる。曰く「楽なゲームを遊ぶな」というスパルタン思想だ。言葉にしちゃいないが、これがもうにじみ出ている。

流れる宇宙空間をバックに、銃を撃ち、剣を振り下ろし、ツメで引っかくというアクションたっぷりに描く戦闘シーン。そしてダンジョンは平面ながら、手前には天井のパイプ、後ろには通路を置き、それぞれ別々の速度でスクロールして奥行きある立体感を表現する手法は、マジックそのものだった。「進化し過ぎた科学は魔法と変わらない」というヤツだ。

なのにダンジョンの作りときたら、遠回り、遠回り、また遠回りの連続。ごほうびナシ、抜け道もナシ。それでいて隠しアイテムに「ビジフォン」、つまり「どこでもセーブ」がある。ラクさせる技術があるのに、わーざーと使ってない。性格、悪ッ!!

しかし、それが「殺伐の心」に馴染んだ。

今も語りつがれる、シリーズ屈指のヒロイン「ネイ」の悲劇も、ラストの救いのなさも、ここで根ほり葉ほり語るヤボはしない。物語だけを取り出せば、しおれて立ち枯れる恐れもある。あれから10年と少し、ネットゲームになった『ファンタシースターオンライン』で「殺伐仲間」たちと初対面。ひとりぼっちじゃなかったのを知って、マジにくやしかったんだぞ。

スーパーリーグ

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1989.4.22

メガドラ初のスポーツゲームは野球。当時としては通例の架空球団だが、打球が飛ぶ方向を叫ぶというボイス発音や守備、走塁時の視点か特徴的。

スポーツゲーム、プレイボール！

メガドラ初のスポーツゲームは野球から始まった。

今でこそ古めかしい画面に見えるが、当時としてはなかなかにリアルな印象を受けたもの。さらに、守備＆走塁画面が、上からの見下ろし型画面というのも特徴的だった。

ボイス発音も特筆すべき点。「ストライク」「アウト」といった基本的なもののみならず、打球の方向によって、守備に指示を飛ばすかのような高校球児ばりのコールも用意されている。それを文字で表現すると、「ショォートォ！」「セェカンドォ！」といった感じ。やたらと力がこもっているのが、なかなかに小気味いい。

本作では、「ドラコンズ」「レオボンズ」といった架空球団、「キヨマー」「ヘチアイ」といった架空選手でプレイすることになるが、後のシリーズ作では12球団の公認を受けることになる。それにしても、おそらくタイガースのことであろう球団に「タイダース」と名付けられているというのが、何とも変に穿ってしまうわけで……「怠惰ース」ってことですか？

スーパー大戦略

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1989.4.29

シミュレーションゲームの定番にして金字塔の「大戦略」がメガドラに侵略開始！ ヘックスはいつ見ても男心をくすぐる。

現代戦でシノビも大活躍！

日本では主流から追いやられたパソコンゲームに、最後に残された牙城が「戦略シミュレーション」だった。解像度の高いグラフィックによる豊かな情報量と、専用ゲーム機が及ばない思考スピードの速さ。そんなぜいたく品を、少しの妥協もなく安価なメガドラに移植したこのソフトは、確かにシミュレーション人口のすそ野を広げたはずだ。

戦略の要となる兵器ユニットは約120種類で、歩兵や戦車はもちろんのこと、鉄道から空母まで何でも揃っている。思考は素早くて、プレイヤーの裏をかく戦術が「相手にとって不足なし」だ。戦闘のアニメーションも芸コマで、ヘリや戦車、戦艦が撃破したりされたりするシーンを、臨場感たっぷりにおがめる。そしてメガドラのパッドでも、難なく遊べる操作性の高さ！ 洗練されたシステムが、後の戦略シミュレーションに与えた影響は大きい。隠しコマンドで「シノビ」や「サンダーブレード」、「ギャラクシーフォース」らセガ部隊も登場し、真面目な兵器をけちらすお遊びも。なぜか音楽は『ファンタシースターII』そっくりだ。

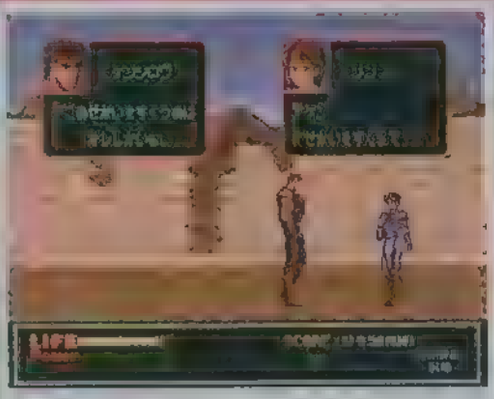
サンダーフォースⅡMD

サードパーティ第1弾。完全移植て高い評価。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：テクノソフト ／ 発売日：1989.6.15

原作は、当時「最高のゲーム向きパソコン」と名高かったX68000用のシューティング。それを定価が10分の1以下のハードへ完全移植して、高い評価を得た。最終目標は、惑星ネピュラの5層をクリアして、最下層へと侵入すること。さらにひとつの層は、4つのディフェンサーを破壊するトップビュー（見下ろし画面）と、巨大ボスと対決するサイドビュー（横スクロール）の2面からなる。ソフト不足のメガドラにファンをつなぎ止めた、初期の功労者だ。

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

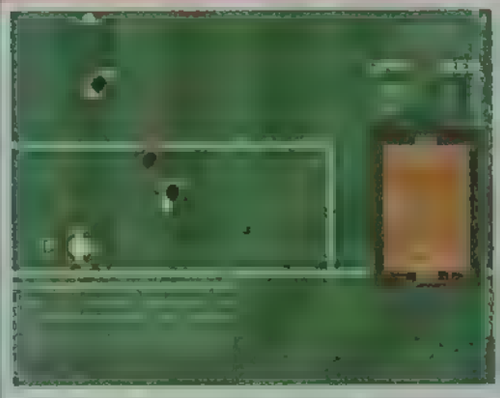


言葉とは裏腹に性能が低く頼りないケンシロウ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1989.7.1

兄貴（セガ・マークⅢ『北斗の拳』）の出来が良すぎて、不肖の弟に見えてしまう可哀想なアクションゲーム。今度の戦場は、ファルコたち元斗皇拳の使い手らと戦う「天帝編」から、カイオウがリンをさらって子作りに励もうとする「修羅の国編」まで。しかし、ケンシロウの性能が非常に低く（飛び道具がない）オノを持って押しかける雑魚どもに、袋だたきにされがち。ボス戦でも、片目片足の赤シャチに半殺しにされたり。北斗七星、荒野に墜ちる！

ワールドカップサッカー



大らかな時代性を感じる初期のサッカーゲーム

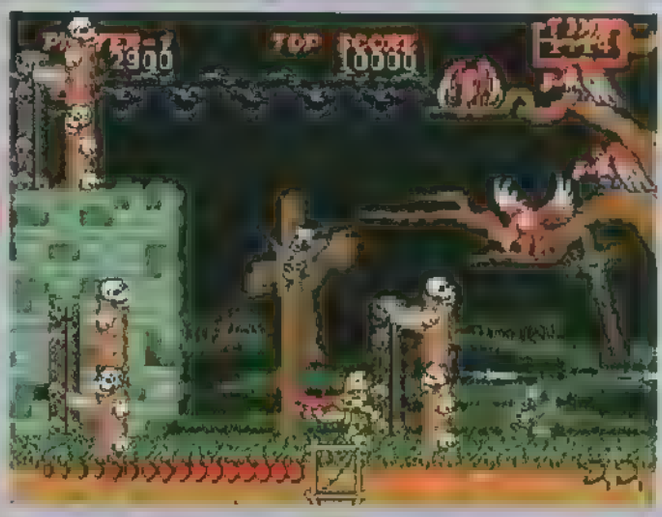
ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1989.7.29

そのものズバリなタイトルから、当時の大らかさを感じてしまうメガドラのサッカーゲーム第1試合目。縦スクロールの見下ろし型画面なのだが、見下ろし方が半端なく直角で、ほとんど選手の頭頂部と肩しか見えない。今のサッカーゲームに慣れてしまうと、この画面は、ほとんど異世界のように映ってしまう。

だが、ゲーム自体の質はなかなか高く、本作の血は、後に出る『Jリーグプロストライカー』シリーズなどへ引き継がれていく。

大魔界村

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1989.8.3



アーケードの名作をメガドラに移植したものだが、グラフィックや音の質だけでなく2周目も再現されているという驚異の内容。この渾身の移植がなければ『ソニック』は存在しなかった！

アーケードで大人気の横スクロールアクションを移植。グラフィックとゲーム性をギリギリ両立させて大反響、多くのユーザーがこの1本のためにメガドラを購入した初期のキラーソフト！

メガドラにホレた！ 驚愕の移植

『大魔界村』は、ファミコン用も人気だった『魔界村』の「2」ではなく、より「大」きい『魔界村』を名乗ったタイトルだ。その約束通り、主人公アーサーの武器も増え、魔法のヨロイをまとい、ボスも巨大になり、地形はフクザツな起伏に富んで、「続編のジンクス」を乗り越えた。

しかし、高すぎるポテンシャルは、家庭用への移植の道を閉ざしかねない。本作は、メガドラの総力をかき集めて「完全移植」をやりとげ（難易度イージーがハードとほとんど変わりなかったりするが）、「捕われの姫君」を救い出した作品なのだ。

ナイトの名は、中裕司といった。泣く子もにっこりさせる、現「ソニックチームディヴィジョン」の長である。88年のAOUショーで公開された『大魔界村』に惚れ込み、メガドラへの移植をかけ合ったという。原作は、当時ゲームセンターの最先端ハードだった「CPS2システム」上で動いていた。たかだか1万数千円のおもちゃが、敵に回していい相手ではない。

シロウト目にも、パワーの差は大人と子供ほどあった。両者に共通するのは、心臓に当たるCPUが同じ「68000」というのみ。それもメガドラに積まれたのは、速さが半分以下の廉価バージョンだ。家庭用としては大容量の6メガROMも、原作の莫大なデータ量の前には、10分の1にすぎない。立ちはだかる壁は高く、ぶ厚かった。

それを、6800円のカートリッジが、こなごなに打ち砕いた。

ぶっちゃけ家庭用ゲームには、ハードの非力さに隠れて、プログラムの手抜きをしてる不信が晴れなかったのだ。だから、アーサーの滑らかな動きを見たとたん、これを作った人がセガにいるなら、もう少しだけメガドラに付き合ってもいいかな、と思った。この技術をベースにして『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が生まれ、ハードの限界を超えたゲームが花ざかりに登場し、5年以上も引きのばされた「もう少し」だった。

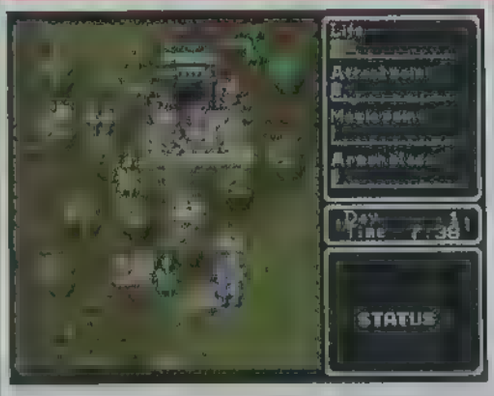
尾崎直道のスーパーマスターズ

実名プレイ可能たが、そのプレイ内容はマスターズ。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1989.9.9

丸山茂樹絶好調の21世紀に、尾崎直道って誰!? ……とまで尾崎三兄弟の名が堕ちているとは思えないが、直道ってどんな顔だっけ、ってなっちゃうのが版権モノの宿命か。メガドラ初のゴルフゲームは、まだ昭和の香りを残しつつも画面生成が微妙に16ビットを主張していて泣かせる仕上がり。しかし遊んでみると、キャディーは何も喋らない、クラブの飛距離は表示されないというプロ仕様。そう、ここはマスターズ。甘えんな、ってことですか。

スーパーハイドライド



パソコンから移植されるも過酷すぎる内容。

ジャンル：RPG ／ メーカー：アスミック ／ 発売日：1989.10.6

パソコン用の『ハイドライド3』を移植した、アクションRPG。「重さ」「食事」「睡眠」というリアリティを追求した結果、生きていく辛さばかりが身にしみる。稼いだお金の重みで、まったく動けなくなる！ 23時を過ぎて寝ないと「ねむい」とぼやいて腕力が下がる！ 食事を1回抜いたぐらいで、おなかが空いて体力が減っていく！ この勇者、ひとりの人間として弱すぎませんか。クリアまでには、恐ろしいまでの耐久力を要求される。

スーパーハングオン

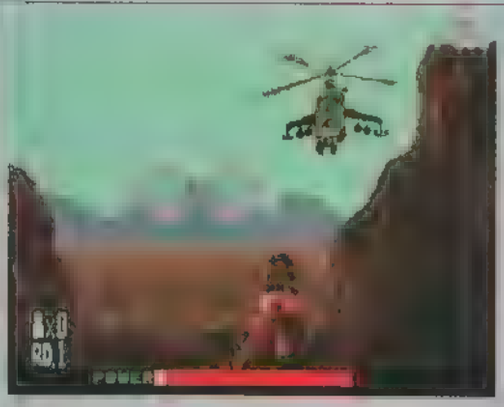
あの筐体はなくとも『ハングオン』を十分に楽しめた。

ジャンル：レース ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1989.10.6

デパートの屋上に置かれた「乗り物」が進化して、いい年をしたライダーたちをまたがらせた業務用の体感ゲームが、大型筐体のボディを脱ぎ捨てて、家庭用へとエントリー。有無を言わせぬ豪腕移植に、初期メガドライバーたちは惚れ抜いた。耳を澄ませば聞こえてくるエクゾースト、パッドを揺らさず心を揺らすエンジンの振動。アクセルを踏み込んで、マッハの壁の向こうをのぞく。その瞬間に身体を預け、「風になれた」ソフトなのだ。

ランボーⅢ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1989.10.21



あの「ランボーⅢ」がメガドラに登場。マシンガンと最強の弓矢でアクションシーンをクリアすれば、この猛烈シチュエーションを味わえる。

ナイフ一丁、ランボー野性に帰る！

メガドラの先輩ハード、セガ・マークⅢ用のソフト『阿修羅』は、海外では『ランボー』と名前を変えて売り出された。そして続編にあたる（かもしれない）本作は、『ランボー』のタイトルを正式に与えられ、国内デビューを飾ったのだ。不死身のランボーが、トラックから降りてきた雑兵に撃ち殺される、衝撃の開幕デモ……げげっ、これってゲーム本編が始まってるの!?

ピストルの一発も防げない上半身をむき出しにして走るランボー、頼むから防弾チョッキぐらい着てください。マシンガンは弾数の制限なしに撃てるが、最強の武器は、戦車もこっぱみじんの弓矢！ アフガンゲリラの猛者もびっくりの破壊力だ。命からがら逃げ回る主人公がランボーだと忘れそうになる頃に、ヘリや戦車を向こうに回して迫力ある（疑似）3Dのバトルシーンが開始。

こうして映画の名シーンを再現することもできるが、あえて弓矢は封印し、敵の通り道に爆弾をしかけ、待ち伏せしてナイフで敵兵の首をかきたい。なんて危険な男だ。

フォゴットンワールズ

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1989.11.18

アーケードからの完全移植とまではいかなかったが、メガドラの3ボタンを有効的に使うなど再現度は高い。が、今回も彼女は脱ぎませんでした

名なしの超戦士、助っ人に参上！

本家のアーケード版は、360度ぐるりと回るローリングスイッチを最大の特徴としていた。これを、どうやって家庭用ゲーム機のパッドに持ってくるのか？ 制約の少ない業務用ゲームからの移植に際し、メガドラの存在意義を問われがちだった3ボタンが、眠っていた実力を引き出されたのだ（Aボタン→左方向に回転、Cボタン→右方向に回転、Bボタン→ショットに割り当て）。しかし、見上げるような高みにあったゲームセンター版（『ロストワールド』）を、ちっぽけなカートリッジに収めるために、払った犠牲も少なくない。名前が変わり、一部のステージも削られ（『北斗の拳』ファンなら、風神・雷神＝ライガ・フウガを消されて涙にくれたはず）、背景も枯れたおもむき、というか寂しくなった。しかし、いつもの「パワーアップをケチってでもマネーを貯めて、シルフィー（ショップの女の子）の服を買う」行動に走ったぐらいだから、再現度はやっぱり高いのだ。あいにく、今回も脱ぎませんでしたが。君には、失望させられたな！

孔雀王2 幻影城

ジャンル：アクション
メーカー：セカ
発売日：1989.11.25

「ヤングジャンプ」で人気の「孔雀王」がゲーム。しかし、いきなり「2」として生まれてしまった。攻撃方法やドット絵で原作の雰囲気を出している。

『ヤングジャンプ』黄金期の思い出

なぜ『2』なんだろう。『1』である前作はメガドライブでは出ちゃいない。前機種のセガ・マークⅢで「孔雀王」のアドベンチャー主体のゲームが出てるけど。結論としては、アニメ版(OVA)「孔雀王2 幻影城」と同時期に出たから『2』。とにかく実写映画、アニメ、ゲームとマルチメディア展開するほどの人気だったわけだ「孔雀王」ってのは。孔雀明王の力を持つ高野山の退魔師・孔雀が化け物退治をするオカルト伝奇アクションSFマンガ。アシュラが萌えヒロインだったり、キリスト教の悪魔ルシファーが出てきたり、宗教の壁をぶち破ったエログロ痛快さがあまりにステキ。夢中で読みふけったよ。さて本作。ゲームとしては、赤ん坊みたいなスライムや、ゾンビみたいな敵を独鈷杵や炎、ビームなど4つの技を切り替えて、敵をぐちゃぐちゃと倒していく、キモいジャンプアクション。原作のグロい部分をきっちりドット絵で描いているわけだ。しかし、ジャンプのタイミングはシビア。ドット単位の踏切がつらすぎる！ ああ『ヤングジャンプ』黄金期はいまや昔。

ザ・スーパー忍

ジャンル：アクション
メーカー：セカ
発売日：1989.12.2

ハリウッドな大男に、必殺の八双手裏剣が炸裂！手裏剣は69発あるが、八双手裏剣を連打しているとあっというまに空になるので注意が必要。

リアル忍者 vs 映画スター

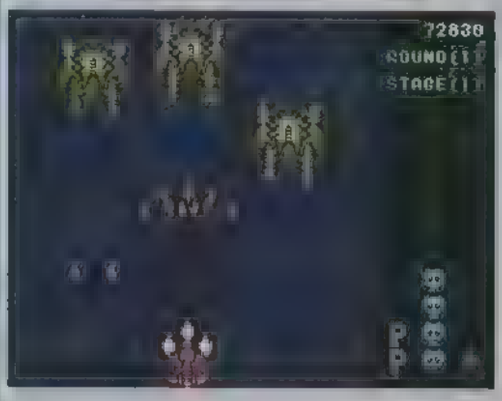
本作はリアル路線で描かれた主人公と、ハジけた敵が絶妙のバランスで溶け合っています。

主人公の武器は忍者らしく手裏剣ですが、リアル路線なので弾数制限アリ。必殺「八双手裏剣」は空中から8発の手裏剣を投げる技ですが、当然の如く懐から8発の手裏剣が消えます。もちろん忍術も回数制限付き。中でも、自爆して敵に大ダメージを与えてくれる「微塵の術」は白土三平の忍者マンガを思わせる壮絶なリアル忍術なのですが、自爆した主人公は文字通り死んでしまい、容赦なくストックが減少！ 加えてシビアに配置された敵が「忍者道とは武士道以上に死ぬことである」という思想を叩き込んでくれます。

敵キャラはリアル路線の主人公とは対照的に「尼僧のふりをしたクノイチ」「カンフー使い」「どっかで見たような怪獣」など、イイ意味でB級テイスト。大らかなオマージュが時代を象徴しています(しかし大らかすぎたのか、後に一部のキャラが差し替えになりました)。

TATSUJIN

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1989.12.9



「ショット」「サンダーレーザー」「達人ビーム」を駆使しながら戦い抜く。ボムなどの効果は派手で東亜シューティングらしさがあった。

はじめての東亜プラン

挑発的なタイトルに偽りなく、難易度も「達人」級のコイツに出逢ったのは、スポーツセンターの一角。火の出るような攻撃にさらされ、みるみる残機は虚空のかなたへ消えていく。

それから、しばらく僕は「東亜シューティング」を見るのも嫌になった。派手なパワーアップが、敵弾を打ち消せる「ボンバー」のシステムが、精巧な芸術品と信じてきたゲームを、泥の手で汚したような想いをしたのだ。

そこに飛び込んできたのが、メガドラへの移植決定のニュース。「そう、メガドラ用の『達人』を……」と予約の電話を入れるまでに、約半日。それはもう、将来の進路よりも真剣に悩んだ。このゲームを本当に許せるのか？　善か悪かのロープぎわまで自分を追いつめたのもどこへやら、まる1ヵ月は寝て撃って食べて撃って、5周目に待つという真のエンディングに辿りつこうとあがく日々。他人から見れば引きこもりに近いが、本人は吹っ切れたような、晴れ晴れしたピーカン気分を味わっていたりした。

マージャンCOP竜 白狼の野望

ジャンル：テーブル
メーカー：セガ
発売日：1989.12.14

麻雀コップとしてジャンソウに赴く竜。キャラ設定やイカサマが可能なシステムのため濃い仕上がり。これが初の麻雀ゲームなのもメガドラらしい。

伝説の麻雀ゲームメガドライブへ！

アーケードの麻雀ゲーム『スケバン雀士竜子』の事実上の続編。劇画系の絵柄はパッケージとマニュアルマンガだけなのでご安心を。ただし、メガドラなので残念ながら脱衣はなし。ハリウッドスターやお笑い芸人をモチーフとした敵キャラに、終始こんな濃いゲームなのかと心配になりますが、後半には女性キャラも何人か登場します。麻雀ゲームはゲーム機初期ラインナップの華ですが、敵の配牌はナチュラルにイカサマ臭いという脱衣麻雀の王道を貫いており、3巡目でリーチするのは当たり前。しかし、こちらもイカサマが可能で、最後の「きゅうきょく」積み込みを使えば大三元十四暗刻くらいは狙えるので、それまで耐えてください（それでも、たまに負ける）。ツモのイカサマを使うには、あの名人をしのぐほどの超連打が必要。セガはプレイヤーを甘やかさないのです。主人公・竜と同じ技を使う最終ボスの意外な正体は!?　そしてさらわれた竜子の行方は？　アーケードのケリをメガドラでつけるあたり、別の意味において年齢制限付きソフトなのかもしれません。

ヘルツォーク・ツヴァイ

ジャンル：シミュレーション
メーカー：テクノソフト
発売日：1989.12.15

ゲームジャンルはシミュレーションなのだが、アクション的な要素もかなり強く、対戦モードも燃える内容。現在でも遊べる完成度を誇る。

RTSのミッシングリンク

テクノソフトの名作である本作は、兵器やサイボーグ兵士を作って敵陣に進行していく、現在でならばリアルタイムストラテジー（RTS）とも言えるものです。

それもそのはず、このゲームは操作系が煩雑なせいか日本でこそマイナーな作品ですが、海外のジェネシス市場ではスマッシュヒットを記録しました。

本作は、現在の海外における名作――『ウォークラフト』や『エイジオブエンパイア』といった作品――の起源となる、『アートオブウォー』から『デューン』までの間を繋いだRTSのミッシングリンクとされています。実際、本作と『デューン』によって現在のRTSの基本ルールの大まかな部分は、ほぼ出揃ったと言っていいでしょう。

このゲームにはかなりエグい攻略法があり、序盤以降は、それを利用してひたすらパターン攻略になる状況が続いたのが惜しまれます。その攻略法を友達との対戦に使って、あまりにも泥沼の状況になり喧嘩する羽目になったことも含めて良い思い出です。

ヴァーミリオン

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1989.12.16

ゲーセンを賑わしたAM2研のメガドラ参入ソフトは、なんとRPGだった！　歩いているとは思えない高速移動で、最速クリアを目指せ！

大作RPG、5時間でクリアー！

ゲームセンターで名作を出し続けたAM2研、家庭用ゲームに参入！　しかも、メガドラ用には層の薄いRPGというから、期待に胸高鳴るのがおさえられなかった。予約を入れた店に8000円（値引き後価格）を握りしめ、レジで引き取って10分後にはROMカセットを挿入。そして5時間後、ゲームクリア。1時間あたり、1600円かよ……家庭教師の時給が800円の頃の話。

投入された技術は、一点の曇りもなく冴えわたっていたさ。街の中では見下ろしの2D画面で、普通のRPGと変わりばえはしない。しかし外の荒野に出れば、『アウトラン』さながらの立体ビューが、めくるめく高速スクロール！AM2研の本気（マジ）は、ずっしり重かった。

そして、ついでにプレイの長さも、かっとび5時間のスピード記録。「周囲にひたすらダマされ続ける主人公」を演じるのもツラかった……。

こういうマイナス感想をすべて裏返したら「シェンムー」になるんだろうか。

ゴールデンアックス

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1989.12.23

プレイヤーキャラ3体とも無事に移植されたが、ここは体に似合わないドデカイ戦斧を振り回すジジイに素直に燃えろ！ セガの代表作とも言える名作。

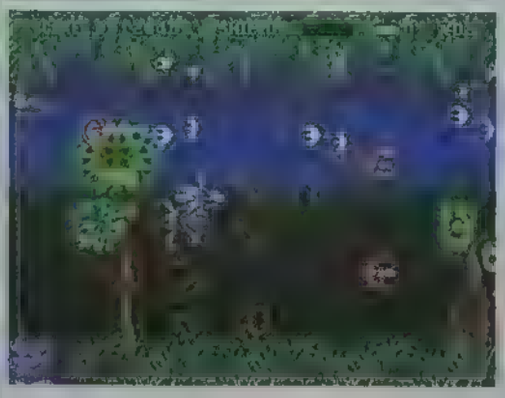
味方の殴りすぎに注意しましょう

伝説の斧・ゴールデンアックスを悪しき巨人の「デス・アダー」から取り返すために、エルフをサラダ代わりに食ってそうな勇者たちが立ち上がった！ 蛮人上がりのアックス・バトラーや、腹筋が割れた紅一点のティリスには目もくれず、やんちゃなじーさん（ギリウス・サンダーヘッド）にぞっこん。体よりでかい戦斧に振り回され、チンピラに柄の底でガツガツと暴行をはたらく熟年ざかり。横っ飛びのヘッドバットがめり込んで、巨体のボスも悶えてくれる。後ろから襲いかかるイケナイ子には、でんぐり返りで内臓を突き刺すお仕置きよ！

口の中に鉄の味を感じ、腕っぷしが正義をねじ伏せる地獄なのに、逃げまどう町の人の表情はからっと明るい。そう、このテイストが「セガ色」なのだ。2人プレイで乗り物のチキンレッグ（役立たず）を奪い合い、「デュエル（対戦）モード」で夜明けまでドツキ合う。メガドラ版は、原作のアーケード版よりも敵がお馬鹿だったが、その分だけ味方イビリに集中できた。

カース

ジャンル：シューティング
メーカー：テクノソフト
発売日：1989.12.23



ゲームタイトルに従い（?）プレイヤーに呪いをかけるシューティング。動きはガクガクで画面中央にある大きい木は背景に見えて激突死確実。

呪われたゲーム、動きがカクカク！

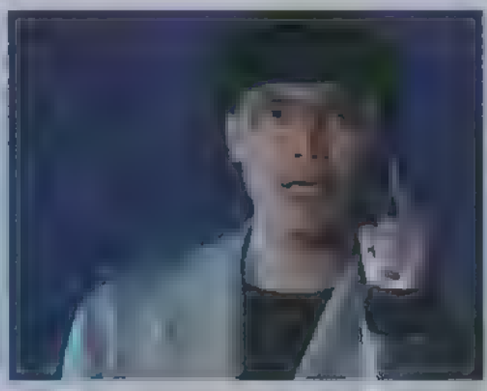
名は体を現すというけれど、ごていねいに「カース」＝呪いをプレイヤーにかけなくっても！ メガドラの初期に、シューティング日照りの砂漠に恵みの雨が降ったかと喜んだら、バケツ一杯の重油が襲いかかったという感じ。「のろい」は「鈍い」のかけ言葉でもあり、人形劇よりもガクガクの動き。そして最大のトラップ、背景に見えた木に激突して突然死！ ダメージが溜まるまで死なないライフ制なのに、敵の弾は地形を通り抜けて「ここは大丈夫だよ」と誘っておき、迷いなしに殺しますか。ゲームそのものが事故ってるでしょ。

しかし、当時はメガドラ・横シュー市場における1/2のシェア（2本しかなかった）を占めて、ひとりアタリショックを実現してしまった。小遣いをカース（呪い）された子供らの悲鳴を浴びて、「クソゲー四天王」の星のひとつに輝いたのだ。いえ、良いところもあったんです。連射パッドを使うと輪をかけて処理落ちしたり。ゲームを解かなくてもいいように、パッケージにラスボスが描いてあったり！

SPECIAL COLUMN VOL.1
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

This is 16-BIT！ メガドライブ登場

文＝多根清史



世界初の「16ビット」家庭用ゲームマシン、それがメガドライブだ。黒のボディにも誇らしげに刻印された金文字の「16-BIT（ビット）」、一体これは何なのか？ ブームが過ぎ去った後の思い出は風化しやすいが、ゲームハードの競争が火花を散らした頃、「ビット」は格別の重みをともなう言葉だった。ごく大ざっぱに言うと、ゲームマシンの頭脳であるCPUが「一度に処理できるデータの容量」を示し、処理速度の速さの目安となる。

ファミコンは「8ビット」であり、メガドライブの前年に発売されたPCエンジンも同じく「8ビット」だった。それらと比べて「16ビット」は2倍。「ビット」は小難しい技術用語を超えて、「新旧の交代」をあらわす反逆の旗印として掲げられたのだ。

これはただの「数字のマジック」に終わらず、メガドライブの設計思想も、当時の家庭用ハードの平均をはるかに凌駕していた。メインCPUにモトローラ社の68000、サウンド専用にザイログ社のZ80（セガ・マークⅢのメインCPU）を採用し、高価な業務用ハードと同様の構造を実現していたのだ。セガの抱える豊富なアーケード・ゲームの資産を投入し、家庭用市場で一気に巻き返しを図る――といったグランドデザインが透けて見える。

そして、メガドライブが発売された1988年は、「絶好のチャンス」と「最大のピンチ」に挟まれた年だった。すでに王者ファミコンは衰退に向かっていたが、NECが後がまを狙ったハード、PCエンジンを前年に投入していたのは先ほど触れた通り。もはや一刻の猶予もならない、市場への強烈な「ショック」が必要とされたのだ。

画面処理機能の「ビジュアルショック」、16ビットパワーの「スピードショック」、そしてFM音源＋PSG音源＋PCM音源の「サウンドショック」。これら3つの「ショック」を上回ったのが、いとうせいこう氏が空中浮遊してラップを歌うテレビCMのショック！「最近のゲームがつまらないのは、ハードに限界があったから」と言っておいて、『獣王記』をアピールする説得力のなさも痛かった。同時発売された『スペースハリアーⅡ』と『スーパーサンダーブレード』ら2本の体感ゲームも、駆け出しのハードには荷が重すぎた。

かくてメガドライブは、非常に高いポテンシャルを秘めながら、その後しばらくは「アーケードと家庭用のはざま」の空間を漂い、真の力が引き出されるときを待つことになったのだ。

Chapter 03
1990

写真提供：共同通信社

ズーム!

ルールと見た目は地味だか、線の引き方は奥深い。

ジャンル：パズル ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.1.13

疑似3Dの画面に黄色い主人公キャラでアクションパズルというと、どうしたって『Qバート』を思い浮かべてしまうが、すべての枠線を引けばステージクリアというシンプルなルールといい、イヤらしいこと極まりない敵の思考ルーチンといい、プレイ感覚は『パックマン』に近い。至ってシンプル、かつ後を引く。ステージスタート時のワイヤーフレーム風デモなんかはなかなかにカッコイイし、意欲的に思えるんだけど、いかんせん地味すぎた。

史上最大の倉庫番

間違えると取り返しがつかない緊張感が最高だ。

ジャンル：パズル ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1990.1.30

82年に有限会社シンキングラビット（代表作は『道化師殺人事件』）から発売された、長寿パズルゲームの移植版。「人間（倉庫番）を操作し、荷物を押して（引っ張れない）ゴール地点に運ぶ」という簡潔なルールで、高度なプログラム技術は使われていないが、非常に奥深い。「史上最大」を名乗るだけあって、全250面！ エディット機能も付いて、末永く遊べる。メガドラ版は荷物が小さくなって、若干見にくい。BGMはジャズ調でおしゃれ。

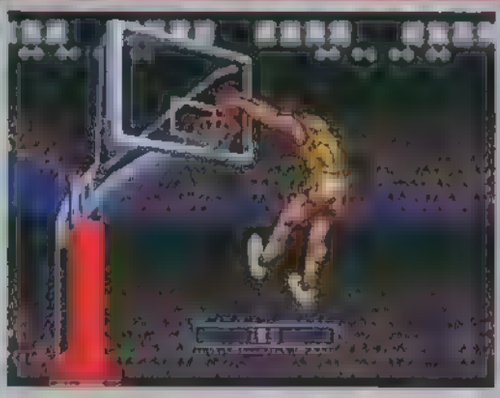
ソーサリアン

世代交代してパーティを編成、シナリオをクリア。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.2.24

寿命のある冒険者たちが、世代交代を重ねるRPG。大河ドラマのようなひとつの物語があるのではなく、10本のショートシナリオのうち、どれでも好きなものを選んで始められる。60種類の職業、120種類の魔法に、4人パーティの組み合わせ、ぼやぼやしてると老人になっちゃう！ 誘惑に負けて、禁断の秘術「不老不死」に手を出すプレイヤーも多し。オープニングからエンディングまで、素晴らしいBGM（古代祐三氏の作曲）には耳が洗われる想い。

スーパーリアルバスケットボール

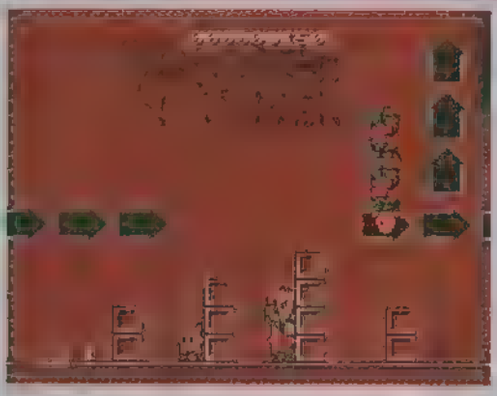


豪快なダンクを決めるシーンがアップになる！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.3.2

シュートシーンになると画面が「選手のドアップ」に切り替わる演出系バスケゲーム。ダラスやLA、NYなど地名を冠にした架空8チームで戦う。シュートポジションに入ったら、タイミングよくボタンを押せば見事に得点。ただし、選手同士が接触するとたちまちボールがスティールされるという具合に、ボールの奪い合いが異常に激しい上に、シュートをディフェンダー側がほとんどブロックできないため、点が入る、入る。激しいのがお好き？

ザ・ニュージーランドストーリー

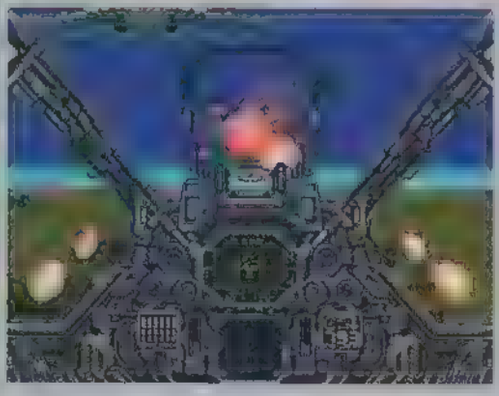


スズメの涙ほどの体力しかないティキ。激ムズ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1990.3.3

キウィバード（オーストラリアの国鳥）の「ティキ」が、仲間を助けに行くアクションゲーム。見かけは可愛らしいが、地獄の鬼も泣き出す難しさ。ティキは小鳥らしい体力しかないので、トゲに当たればピーと鳴いて昇天！ キウィが絶滅したらどーすんだ。自然保護をする気もなさそうな敵キャラは、ティキがジャンプした瞬間に矢を撃ってきたり、こすっからい攻撃をしかけてくる。キウィの「飛べない」特性を活かし、色々な気球に乗れるのが○。

エアダイバー



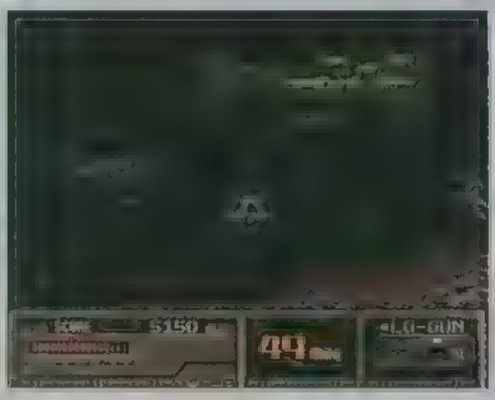
コクピット視点による3Dシューティング。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：アスミック ／ 発売日：1990.3.9

コクピット視点の3Dシューティング。テロリストを殲滅するため、F199ステルス戦闘機が世界各国の紛争地域に飛び立つ。『アフターバーナーⅡ』スタイルを継承しつつも、中ボス戦はレーダーを見つつ敵の背後を取るドッグファイトとなり、さらに巨大ボスを用意するなど、模倣にとどまらない工夫が見られる。ただし画面が見にくく、敵の誘導ミサイルが唐突に発射されるため、難易度は高く感じられるだろう。

重装機兵レイノス

ジャンル：アクション
メーカー：メサイヤ
発売日：1990.3.16



リアル系ロボットの血筋を入魂のドット絵で見せてくれた本作。しかし、難易度は色々な意味でメガドライバー専用。宇宙戦争を死んで生き抜け！

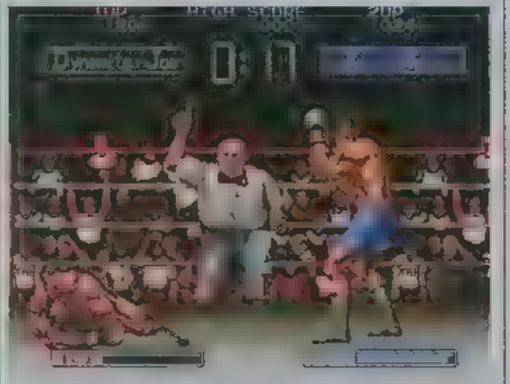
宇宙の戦士はモテるけど100回死ぬ

大人になったら宇宙戦争が始まるもんだと思ってた。ビームライフルは実用化されると思ってた。レーガン大統領が"SDI構想"をブチ上げたときは、ついに来たと思った。……宇宙戦争より年金を心配する世の中になってた。

『重装機兵レイノス』は、リアル系ロボットアニメの血を煎じて飲んだような、ド直球の男の子向け宇宙戦争ゲームだ。ゲームに登場する各種兵器は、粗いドット絵ながらもディティールに凝りまくっており、制作者の強い拘りがそこかしこに感じられる。ジャンプする前に一瞬膝が沈む重装機兵。スラスターを噴かして姿勢制御しながら追従してくる味方艦。重力化では放物線を描く武器も、無重力では水平な弾道で飛んで行く……。しかしこんなリアルディティールを楽しむ以前に、難度は激ムズ。リアル設定ゆえの弾数制限に苦しみ、ステージが進むごとに死んでは覚え、の繰り返し。おかげで全8ステージとは思えないボリューム感とプレイバリュー。全面クリアを果たした暁には、オペレーターとの淡い恋物語が心地よく心に響きます。

ファイナルブロー

ジャンル：スポーツ
メーカー：タイトー
発売日：1990 3.23



背景やキャラクターの書き込みは気合が入っていた。ただ、ボクシングゲームのはずなのに単なるドツキ合いになるのは仕方のないことなのか!?

レフリーも笑ってる？

アーケードで発売されたボクシングゲーム『ファイナルブロー』の移植版。アーケード版は新型基板F2システムの第1弾ということもあり、グラフィックにはかなり気合が入っていた。大きなキャラクターに豊富なアニメパターン、そして背景の観客まで単なる幾何学模様ではなく、ひとりひとり描き分けているほどだった。メガドラ版もアニメパターンは削減されたが、キャラの大きさや背景の描き込みに妥協がなく、アーケードの迫力を受け継いでいる。もちろん絵的な部分だけではなく、中身も……そう、中身の地味さまでそのまんま引き継いでしまっていた。

アーケード版のキャッチコピーは「いまどきヘビーなゲームだぜ」だったが、プレイヤーの本音は「いまどき『アーバンチャンピオン』かよ」だった。『ストⅡ』ブーム以前の対戦格闘特有の、グラフィック濃い目で駆け引き薄目の殴り合いゲームにすぎなかったのだ。今は亡き『ゲーメスト』で「ファイナルゴロー」と誤植されたときが、このゲームが一番輝いていた瞬間だったのかもしれない。

アフターバーナーⅡ

ジャンル：シューティング
メーカー：電波新聞社
発売日：1990.3.23

電波新聞社の底力が、たなびくヒコーキ雲に大爆発！「できるはずがない」ことを見事にやりとげた感動が、ここには確かにあるのだ。

体感ゲームの完全（に近い）移植！

「新聞社とメガドライブ」とは奇妙な取り合わせだが、時代の風は、気まぐれに粋な出会いを実現することがある。80年代の初めに起こった「マイコンブーム」に伴なって、中高生の間にプログラミングが流行り、電波新聞社から『マイコンベーシックマガジン』が創刊。そのオマケ本の「スーパーソフトマガジン」が初期のビデオゲームを応援し、実際にアーケードから家庭用ゲーム機への移植まで手掛けるとは、新聞社にしとくには惜しい男気！

そんなDEMPA（ブランド名）根性が行くところまで行ったのが、この「アフターバーナーⅡ」。すでにパソコン（X68000）向けの移植ソフトが絶賛発売中だったとはいえ、かたや30万円以上もするハイエンド機、かたや2万円弱のおもちゃ。なのに、かるーく宙返りをキメる戦闘機や、排気口からたなびく煙を前にして、僕らはDEMPAのエンブレムを胸に刻みつけたのだ。

忘れず、専用コントローラ（通称「カブトガニ」）も買うのが敬礼がわりだ！

ダーウィン4081

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1990.4.7

パワーアップシステムをDNAの進化とした意欲作。元はアーケードだが世界観や撃ち分けなど独創的な箇所は変わっていない名作のひとつ。

進化と退化を往復するDNAゲーム

猿はヒトに、マークⅢはメガドラへと進化した。このゲームは、パワーアップ＝進化（ダーウィンの法則）と見なした縦シューティングだ。自機は「EVOL」アイテムを取って"進化"するほどデカくなり、攻撃に当たりやすくなる。太い火炎を吐き、レーザーを発射していた王者も、ザコの一発にやられると最弱形態への退化が待っている。そして一定の時間が経っても、やはり警告音が鳴ってから退化。強くなったら強くなったで、下克上のスリル＆サスペンスが保たれるのだ。無機質なビジュアルと音楽もすごい。青い地表の上に意味不明なパイプが張りめぐらされ、変拍子が調子を崩しにかかるBGM。このゲームの開発者は天才か、それとも（自粛）と紙一重だ。

ふと我に返ると、進化するコイツって生き物、それともメカ？ そんな不条理だらけの設定こそ、異色ずくめのデータイースト作品である証し。特定の条件を満たすと、超強力な「突然変異」も起こる。カフカの虫に変身するぐらいなら、最強の「ブラックディーム」に突然変異したい。

ファンタシースターⅢ 時の継承者

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1990.4.21

初代が中世ファンタジー、2代目がハードコアSF、そして3代目がまたもや中世に先祖返り！　世代交代システムは斬新だったのだが……。

結婚システムほか、早すぎた実験作

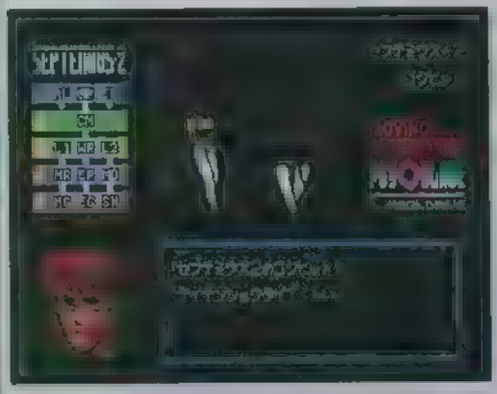
あれから10数年、同窓会でも酸いも甘いも笑って語り合える歳月が流れた。『Ⅲ』の発売当時は、僕ら『ファンタシースター』のファンも若くて、だからこそ激しく反発したんだと思う。初代はスペースオペラ＋3Dダンジョン、『Ⅱ』はハードSFと名ヒロイン・ネイの悲劇に彩られ、どちらも大作の貫禄にあふれていた。

そんな前2作に比べると、『Ⅲ』はやんちゃで、いかにも軽かった。ありふれた中世ファンタジー風の街並み、「頭上に岩を乗っけたマッチョ」に代表されるハジけたモンスターたち、そして盛り上がりに欠ける淡々とした演出。『Ⅱ』の続きを期待したら、肩すかしだ。

しかし、それこそ“独立した作品”としての『Ⅲ』に対して失礼だった。「結婚相手選びによるストーリーの分岐」は時代を先取りしてたし、4つのマルチエンディングを『Ⅱ』と同じ容量に詰め込んだのも、言うに言えない苦労があっただろう。そして、明かされる『Ⅱ』のその後――削られたシナリオを含めて、今こそリメイクが望まれる。

サイオブレード

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：シグマ商事
発売日：1990.4.27



停電の状態からすべてが始まる。宇宙、事故、密室、そして互いに争った形跡がある死体というエッセンスをSFホラーと絡めたアドベンチャー。

移植という名の茨の道

帰還中に事故を起こした探査船「セプテミウス2」。船体には巨大な亀裂が走り、メインコンピュータは沈黙したまま。クルーたちは死亡しており、しかも互いに争った形跡が。襲いかかる謎の影。明かされる陰謀。果たして主人公たちは無事に地球へ帰還できるのか……？

宇宙船という密室を利用したSFホラーはなかなかに雰囲気が出ており、あらゆる画面で何かが動いたり点滅したりする細かなアニメーションも頑張っています。ゲームはわりと短い時間で解けますが、それもそのはず。実際には、メインコンピュータの制作者を地球で救出する……という「地上編」が存在。地上と宇宙、2つの舞台で同時に繰り広げられるドラマが本来の形。メガドラ版の途中で、なぜ突然3Dシューティングが挿入されるかというと、「地上編」で迷路シューティングがあったことに起因するのです。容量か、それとも別の問題か。何にしろ、物語を大幅にカットするというのは苦渋の決断だったに違いありません。移植とは様々な問題の絡みあう、茨の道であったのです。

DJボーイ

ローラースケートでケリを入れるDJボーイ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.5.19

DJカンケーねー！ ローラースケートでストリートを駆け抜ければ、白人ギャングと黒人のおばちゃんがオナラで攻撃してくる、ステレオタイプでイルな世界。キックとパンチ攻撃は横一線のみ。つまり、うろうろ動く敵に攻撃が当たらねえ！ アーケードゲーム版ではデーモン小暮（聖飢魔Ⅱ）が出演していたのに、メガドラ版ではそれもなし。パンチボタンを押したときの音がドラムマシーンの音みたいで、そこが唯一のDJ的な部分なのやも。

ウィップラッシュ

B級シューティング好きならプレイして損なし！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セカ ／ 発売日：1990.5 26

あの『バトルマニア』でお馴染み、ビック東海が開発した横スクロールシューティング。さすがに変なノリはなく、よくある80年代SFシューティングを踏襲している。自機の前後または上下につけられる2つのオプションが本作の特徴で、うまく使いこなせばめまぐるしく変わるスクロール方向や全方位から現れる敵に対応できる。派手さやオリジナリティはまったくないが、B級シューティングファンならば押さえておいて損はない。

TEL・TELまあじゃん

メガモデム対応もスゴイが、このメンツもスゴイ……

ジャンル：テーブル ／ メーカー：サンソフト ／ 発売日：1990 6.8

メガドラ用のモデムである「メガモデム」に対応し、最大の売りが「通信」の麻雀ゲーム。雀荘に行く勇気がなくても、打つ相手を探せる！ しかし、1万2800円のモデムを買った人はどこに？ 仲間を誘って、モデムごと買わせた知能派もいるだろうけど、電話代を払わなくても家に遊びに行けばいいしなあ……。

1人用モードで遊ぶとき、対戦相手のコンピュータがイカサマしないのが清々しい。

サンダーフォースⅢ

ジャンル：シューティング
メーカー：テクノソフト
発売日：1990.6.8

幻想的な美しい背景を楽しむ暇もなく、敵巨大機が襲いくる。場所に応じて複数の武器を使い分けながら進む戦略性は本シリーズの名物だ。

黒い挑戦状

『サンダーフォース』シリーズの歴史は古く、大元は8ビットパソコン用の見下ろし型シューティングにまで溯ります。BGMのハードロックそのままにスピーディな展開と高い難易度、ラスタースクロールを始めとしたシャープな演出でシューティングゲーマーに挑んだ本作では「洞窟の床がせり上がって通路が塞がれる」くらいのことは平気で起きるため、パターンの記憶が何より重要。初心者のうちはBGMやスクロールに負けず劣らずスピーディに残機が減っていきます。

画面から殺意が吹き出さんばかりの敵の配置と、衝突すると死んでしまう容赦のない地形。本作の展開は真剣での果たし合いにも似て「シューティングゲームをプレイする覚悟」を、カートリッジを差した後に両手で頬を叩くくらいの気合いをプレイヤーに要求するのです。それは、この時代の作品に色濃く見られる「ゲーム＝作り手と受け手の戦い」という側面を象徴するものであり、カートリッジは、そのまま作り手の「黒い挑戦状」だったのです。

大旋風

ジャンル：シューティング
メーカー：セカ
発売日：1990.6.23

身体を張って敵の弾からプレイヤーを守る護衛機。率先して使いたくない「ボム」だが、使うからには、特攻していった戦友のためにと気合が入る。

ヘルパーが特攻！ 死なばもろとも

東亜プランのゲームは大半が「オーバースペックな火力を備えた自機が大軍をなぎ倒し、逃げ場がなくなったらボム（無敵になる爆弾）で回避」というものに占められ、秘伝のタレを注ぎ足す老舗の渋さがあった。このゲームも、基本的にはいつもの縦スクロール＋ボム（無敵になる爆弾）シューティング。しかし、ボム＝援軍の「ヘルパー」としたことで、とっても罪深く生まれ変わった。

「ボム」ボタンを押すと、自機と同じレシプロ機の「ヘルパー」が、編隊を組んで飛んできて、自機を守るように取り囲んでくれる。我が身をタテにして敵の弾を防ぎ止めるばかりか、被弾すると地上の敵めがけて墜落していく「死なばもろとも」の健気さ。さらに、再びボムボタンを押せば、やられてなくても全機が特攻！ 彼らが有人機かどうかは、マニュアルをひっくり返しても書いてません。

ヘルパーのインパクトは強いが、敵は地上物のみで、華麗な空中戦もなく、見かけは非常に地味。低温がじわじわと利いて燃え上がる、遠赤外線のようなアツさなのだ。

コラムス

ジャンル：パズル
メーカー：セガ
発売日：1990.6.30

もはや説明不要の超有名落ち物パズル。宝石の順番を変えることしかできないので、連鎖を狙うには限りあるスペースでの組み立てが重要になる。

多くのハードに移植されたパズル王

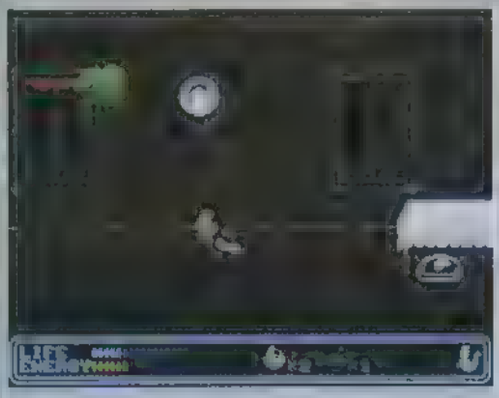
いわゆる「落ちものパズルゲーム」の息は長いが、王者『テトリス』と並んで10年以上も現役を続けてる長寿選手は、この『コラムス』のほかは指折り数えるほどしかない。上から落ちてくる宝石の順番を並び替え、タテ、横、斜めのいずれかに3個、同じ色を揃えて消していくというルールは、3秒で飲みこめる取っつきやすさ。

ぴかぴかと光る宝石と神秘的なBGMの取り合わせに目はとろーん、指は別の生物のように忙しく動いて、脳からアルファ波がだだ漏れ。ゲームの疲れは、ゲームでいやせ！究極の自給自足だ。

この「ハードを選ばないシンプルさ」のおかげで、セガのゲームの中では、最も多くのプラットホーム（ゲームギアからプレステ2まで）を制したソフトかもしれない。また、キャラクターものとも相性が良く、アトムたちが出演した『コラムスGB 手塚治虫キャラクターズ』や、対戦モードが追加された『サクラ大戦 花組対戦コラムス』も発売。きら星のように、今日も宝石は降りしきっている。

ゴーストバスターズ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1990.6.30



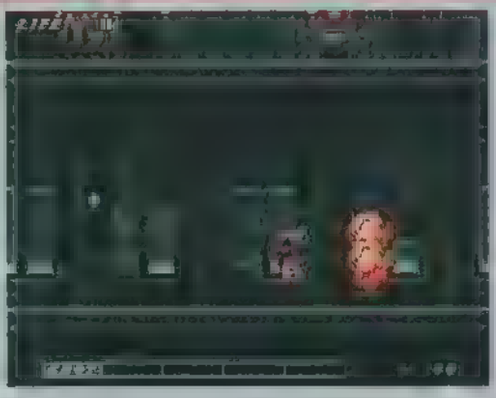
映画原作モノの洋ゲー。ドットで作り上げられたSDキャラクターは非常に似ていて好印象。幽霊や食器など原作のテイストを忘れていない。

元祖ズッコケ三人組の幽霊退治ゲー

レイパーカーJrの軽快かつ80年代感覚剥き出しのテーマソングが、音色の少ないメガドラ上で再生されるだけで中学生魂がイヤでも盛り上がるメガドラ版『ゴーストバスターズ』。この時代の16ビットアクションゲームはすべてそうなのだが、本作も当然ながら単なる横スクロールアクションゲーだったりする。しかもバッチリ洋ゲーの移植モノ。しかしながらビル・マーレイ、ダン・エイクロイド、ハロルド・ライミスら三人組のドット絵はアメリカ人が苦手とするSDキャラながら結構似ており、とくにビル・マーレイは禿げ具合にテカリまで入った芸の細かさなのだ。

内容は、まあ御承知の通り幽霊に悩む客から駆除の依頼を受け出動。出先で発生するポルターガイスト現象やスライム状のゴーストと対決するだけなのだが、予告なく飛んでくる食器に当たるとかなりのダメージになっちゃうあたりがリアル。とにかくメガドラは映画原作ゲーム、いわゆるシネゲーが豊作なので、その代表格としてリスペクトしちょります。

ESWAT



パワートスーツを取るまではタダ警官のよう。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.7.14

近未来サイバーポリスアクション。ESWATとは、ハンドガン一丁でヘリと戦ったり、犯罪者だらけの刑務所にひとりで乗り込んだりする無謀警官(?)のこと。出世すると当たり判定のデカいパワードスーツを着込み、腕から火を噴きながらぐるぐる回転して、ネズミ花火のような生き様を我々に見せつけてくれる。ちなみに同名アーケードゲームもあるが、未来の警察という設定以外はほとんど原形をとどめていない。

フェリオス

性能の差はあるものの移植度は高く遊べる1本。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1990.7.20

原作のアーケード版では、背後の見物客を気にしていた脱衣、もとい縦シューティングの移植もの。露出度の高い血のつながった妹アルテミスを、誰の目もはばからずに助けに行けると思いきや、ハードの性能差は残酷だった。顔面はタテに潰れるわ、声はガラガラになるわ。おかげで過ちを犯さずに済みました。ゲームの移植は良好で、画面が回転・拡大・縮小する演出は削られたものの、ギリシャ神話のメデューサたちとの戦いも違和感なく遊べる。

バットマン

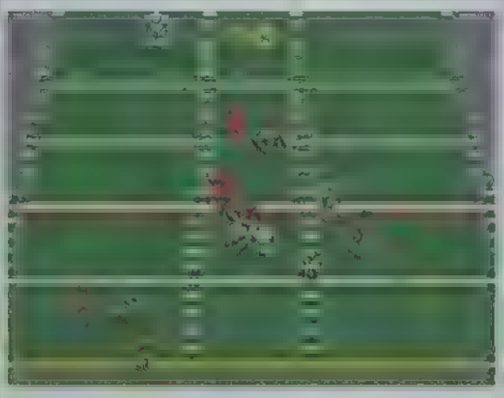
驚異的に弱いバットマン。これも原作通りか？

ジャンル：アクション ／ メーカー：サンソフト ／ 発売日：1990.7.27

ティム・バートン監督の映画「バットマン」(1作目)を元にゲーム化した作品。犯罪都市・ゴッサムシティを、黒を基調とするゴシック風に再現したグラフィックには目を見張る。「弱いバットマン」も原作の映画と同じで、パンチはリーチが短く、飛び道具のバットラング(ブーメラン)は残弾が少なくてすぐに弾切れ。大男が迫ってくればジャンプで逃げ回るヒーローが見られる。ブルース・ウェインさん、大富豪らしくブーメランを買い足してよ。

サイバーボール

ジャンル：スポーツ
メーカー：セカ
発売日：1990.7.28



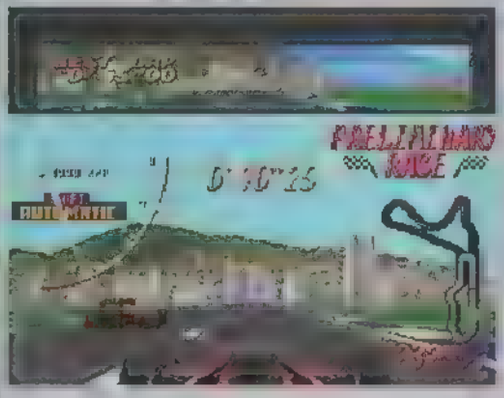
「爆弾が爆発する前にタッチダウンを決めろ！」と言われても、プレイヤーが爆破を重ねると形勢が不利に。得点か相手の破壊か作戦を立てるべし。

デスロボット爆弾アメフト通信

だってロボットだもの。アメフトのボールが時限爆弾になっているという設定、選手は全員ロボットという設定がいかにも「未来元年のフットボール」。基本のルールはもちろんアメフト。爆弾が爆発する前にロボットでボールを運び、相手の陣へタッチダウンすれば得点となる。爆弾が爆発したり、相手のブーストアタックを食らったりすると、ロボットがクラッシュ。選手が減るってわけ。ただし、選手が減るとワンサイドゲームとなり、ほとんど勝ち目がなくなる。爆発寸前の爆弾は遠くに蹴り飛ばし、相手を破壊していくことがテクニックとなるのである。アメフトの選手は普通11人だけど、本作では7人とシンプル。操作が重いのも、だってロボットだもの。1回の攻撃前にパドル（作戦会議）タイムがあるんだけど、時間制限があったり、選手が破壊されていると高度な作戦が実行できなかったりと、即時の状況判断が必要なところがドキドキを加速させる。しかもメガモデム対応。通信対戦を何人が遊んだんだろう。なかなかの力作だけに、それだけが気がかり。

スーパーモナコGP

ジャンル：レース
メーカー：セガ
発売日：1990.8.9



アーケードで人気のF1ゲームがメガドラに登場。時速300キロオーバーでインベタを走れる快感と「ワープ」が合間見えるレースが最高だった。

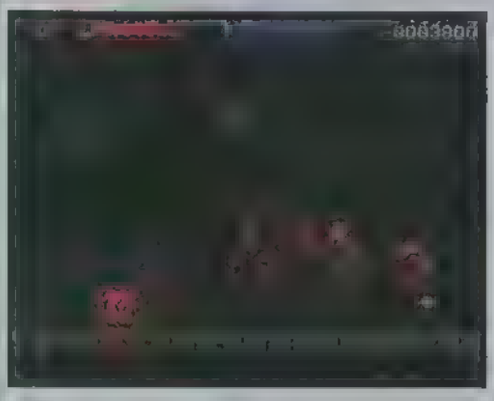
セナもかなわないワープ走行が！

日本人初のF1ドライバー・中島悟がデビューし、セナとプロストが「速い走りか、レースの組み立てか」を巡って新旧対決の火花を散らしていたF1黄金期（80年代末～90年代半ば）に、待ちに待たれていたドライブゲーム。原作はアーケード用だが、家庭用に移植されても、目に見えるグレードダウンはなし。メガドラにしては珍しく、発売日に売り切れる店が相次ぎ、ゲームを求める難民が電気街をさすらったりした。

大陸横断をゆったり楽しむ「アウトラン」に対して、周回ごとにコンマゼロ秒を削り合うスピード感は、セガ・ドライブゲームの双璧をなしている。「疑似」3Dに割り切った仕様で、細かいことは言いっこなし。ようこそ、時速300キロで慣性を無視して曲がれる世界へ！ そんな物理法則さえも、スーパードライバー様（チャンピオンシップモードの2年目に出現）は軽々とぶっちぎり、カーブで追いついた瞬間、はるか前方に現れる「ワープ走行」を披露。セナでも真似できねえぜ。

四天明王

ジャンル：アクション
メーカー：シグマ商事
発売日：1990.8.10



凶悪な敵の攻撃パターンは覚えていても死ぬ確率高し。しかし4人交代で闘えば突破口が見えるハズ。それにしても凶悪なバランスは変わらない

メガドラ道は修羅の道

メガドラには魔が潜んでいる。メガドラにはあまりにも「向こう側」のゲームが多すぎるのだ。ユーザーも慣れたもので、ほんのわずかでもクソゲーの匂いを感じたら、向こう側のゲームと認定し永久に封印してしまう。『四天明王』もまた、クソゲーのレッテルを速攻で貼られたゲームだ。確かにこのゲームはやばい。グラフィックはヘボいし操作はぎこちないし敵のパターンは凶悪だし、一般的な横スクロールアクションとはとても比べられない。

だが、そんな死の匂いが漂うゲームに、意外なやり込み要素があったりするからメガドラは恐ろしい。本作はゲーム中で自由に4人のキャラを交代させることができる。死ぬまで同じキャラを使う必要はなく、体力が減ったら入れ替えてもいい。彼らをこまめに交代させ、さらにアイテムをまんべんなく取らせてバランスよく成長させると、クソ凶悪と思えたゲームバランスも実は考えられたものだと気付くだろう。勇気ある諸君は、ぜひ一度向こう側に足を踏み入れて欲しい。やってやれないことはない。

ラスタンサーガⅡ

ジャンル：アクション
メーカー：タイトー
発売日：1990.8.10

アーケードの続編がメガドラで登場。キャラのすべてが大ぶりで、濃く油っこい角煮のようなゲーム。しかし、だからこその味わい深さ……なのか？

通称「弱いマッチョ」

でかいキャラがでかい敵をバッサリとぶった切って倒す。肉食男子のための脂っこいイッツ・マンズ・マンズゲーム。アーケードゲームで男子の心をむんずとわしづかみにした『ラスタンサーガ』の純粋たる続編がメガドラに降臨。どうせゲーム機を買うならスーファミにしとけば良かったかも、と動揺しがちなメガドライバーに与えられた、新しい光と道だった。ところが、その道は険しく血まみれだったから、泣くに泣けない。もっさりとした動き。歩くよりも移動速度が早い独特なジャンプ感覚。小さい剣と小さい盾を振り回し、さくさくとしゃがみ斬りを繰り返す、意外とちんまりとしたアクション。水におぼれたり、穴に落ちたり、火の玉を食らったり。通称「弱いマッチョ」。筋肉なんて飾りです。アイアンクローが長剣より強いのは、肉体こそが最強の武器というメッセージなんです。そう、ココロの中でつぶやきながらも死にまくる過労死寸前のラスタンの笑顔が、なぜだか脳裏に浮かぶ、ひざカックンなトラウマワールド。誰かラスタンを救ってあげて！

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1990.8.25

BGMからアクション、登場キャラクター（肩にはもちろん、バブルス！）に至るまで、すべてがマイケルLOVEな世界観になっているのが素晴らしい。

ポーッ！ パオッ！ パオッ！

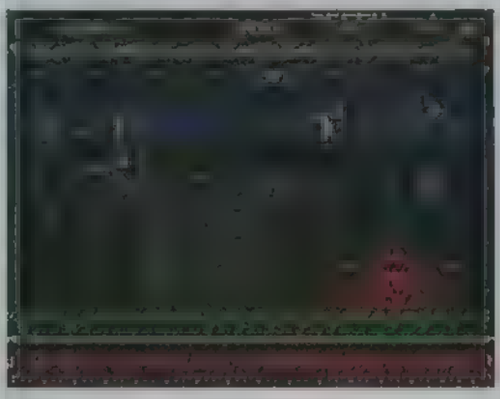
たとえば、アナタが念願叶ってゲーム業界に就職し、希望通り開発セクションに配属されたとしよう。ヤル気マンマン、さぁ仕事だ！ っとそのときに、上司から「マイケル・ジャクソンのゲームを作ってくれ」と言われたら？ 思わず心の中で「ポーッ！」と叫ぶだろう。

手足から出る“何かキラキラしたモノ”で敵を倒し、ややこしい場所に隠れているアリスたちを助けていくマイケル。本当は少女じゃなくて少年を助けたいんであろうマイケル。子供は大事にするが犬や猫を平気でブッ飛ばすマイケル。方向キーを上に入れるだけで無意味にポーズを決めるマイケル。体力がなくなると急にキラキラが出なくなり、いきなり鉄拳を繰り出すマイケル。敵であればギャングだろうか犬猫だろうがダンスを強制し、なぜかそのまま相手を倒してしまうマイケル（これ必見！）。

今や稀代のバカゲーとして名を馳せる本作だが、これは「マイケルゲーム」という無理難題に対する、制作者からのエンタテインメントとしてのギリギリの回答なのだ。

XDR

ジャンル：シューティンク
メーカー：ユニバック
発売日：1990.8 26



発売されたこと自体が奇跡的な横シューティング。すべてにおいて侵しがたい聖域を持つ。君はオプションを引っ張って戦い抜くことができるか？

連射スピードに打ち止めなし！

メガドラの「クソゲー四天王」の一角にさん然と屹立する、何ものにも犯しがたい聖域！ 発売許可の下りたことが、神様のイタズラと思える横シューティングだ。自機のデザインは、「宇宙戦艦ヤマト」で古代進が乗ってた、コスモゼロの丸パクリ疑惑（エンディングで確認できる）。これがロケットのような格好悪いオプションを引っぱるのだから、パワーアップするほど美観が台なしに。ショットを撃つと「ポンポン」と可愛い音を出し、BGMもFM音源に逆行催眠をかけたような原始メロディで、サウンドも充実！

純粋にゲームとしても、自機は地形とぶつかると死ぬのに、敵機は涼しい顔でスリ抜けてくるなど、思い切りの良すぎる底の抜け方。取り柄がひとつ、それは連射スピードに上限がないことだ。ボタンを叩い分だけ弾を出そうとするので、メガドラの限界をぶっちぎり、自分も敵の弾も見えなくなる！（『ドラクエ』の住人がちらつくのと同じ原理）。バルカンがレーザーのように途切れなくつながったり、連射パッドの性能テストにも使えるぞ。

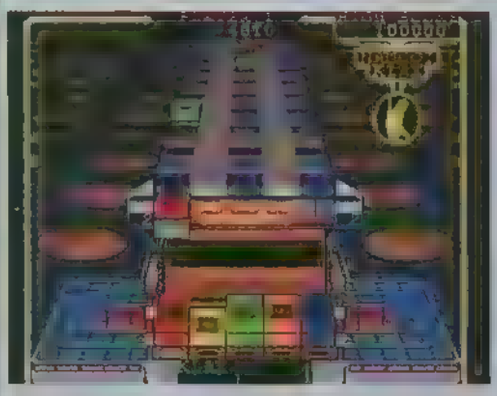
スペースインベーダー90

エッセンスはそのままにアレンジ、名作が登場！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1990.9.7

伝説の『スペースインベーダー』をアレンジしたソフト。隊列を組んだインベーダーたちを、左右にしか動けないビーム砲台が迎え撃つ。敵弾を防ぐトーチカがなくなり、砲台も攻撃を5発まで耐えられるライフ制に変わった。UFOを撃つと「時間停止」や「ホーミング」といったパワーアップを落とす。本当に『インベーダー』以外の何ものでもないが、BGMが非常に良い出来で、ついやり込んでしまう。最終ステージの背景に浮かぶ隕石は……ア・バオア・クー？

クラックス



奥から進んでくるブロックを受け皿に入れよう。

ジャンル：パズル ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1990.9.7

ゲームという閉じた世界では、独自の物理法則が組める。たとえば、3つ並んだら消える――この「クラックス」もそんな「不思議ワールド系」のひとつ。画面奥から押し寄せるブロックを、同色3つ以上を並べると消える。ステージごとに設定された目標（3回消せ、とか）を消化すればクリアだ。左右両端下段からナナメに5つずつ積む「ビッグーX」で一挙10万点を狙えばクリアなんかどうでもよくなるほど気持ちいい！

インセクターX

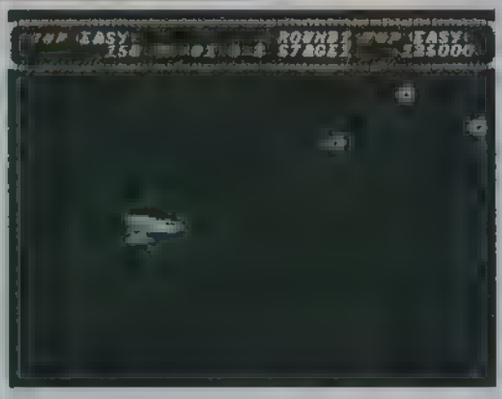
アーケードではキュートな昆虫がリアルに進化！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ホット・ビィ ／ 発売日：1990.9.7

元はアーケード。かわいいデフォルメ昆虫がコミカルに戦う内容が、移植に際して変更。主人公も敵もメカニカルでカッコイイ、いわゆる「リアル系」の外見になった。弾幕系シューティングの数十倍はありそうな自分の食らい判定の大きさは当時から異端。アーケード版では「まあファンシーだし」と何となく許せたが、メガドラ版ではそうも思えない。内容的にはかなりの高難度で、メガドラユーザーのマゾ気質の醸成に一役かったとの噂（妄想）。

ヘルファイアー

ジャンル：シューティング
メーカー：メサイヤ
発売日：1990.9.28



ショットをプレイ中に4方向から選べるが、それゆえに敵の出現パターンも豊富。それぞれに対応した攻撃方法が必要。BGMも聞き応え抜群。

原作のアーケード版より面白い！

全編を、斬新なシステムに慣れる実験場にするのに終始して、サービス精神を置き忘れた地味な業務用ゲームが、家庭用に引っ越してリベンジを敢行！ 原作は発売こそタイトーだが、開発は東亜プランの横シューティング。ショットチェンジ（攻撃方向を切り替えられる）アイディアを活かすためか、東亜のお家芸である「ボム」もなく、「独創料理に付き合わされてる」感がぬぐえなかった。

それがメガドラ版ではガラリと変わり、ハデな方向にはじけている。ボム（ハイパーカノン）も復活し、自動的に戦ってくれる「オプション」も追加された。前方／後方／上下2方向／斜め4方向に撃てるショットに対応して、敵も後ろや斜めから現れたり、トリッキーな動きをしてくる。ボタンを押す回数を間違えると、ザコが攻撃をすり抜けてきてドカン！ アーケード版では「事故死」が多かったが、こちらはゴリ押しが利くので、手が滑っても先まで進める。FM音源がギンギンと金属音を鳴らす「東亜節」も聞きごたえあり。ちなみに、PCエンジン版はなぜかギャルゲーに！

ストライダー飛竜

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1990.9.29

敵をまっぷたつにする飛竜。壁に張り付き、ぶら下がり、スライディングをする姿はアーケードファンとメガドライバーの目頭を熱くさせた逸品だ

サイファーの光、メガドラに一閃！

ウソだ、信じないよ。このアクションゲームがメガドラに移植されるニュースを聞いても、まともに取り合わなかった。考えてみれば『大魔界村』と同じ「CPS2」（ゲームROMの交換ができる、業務用マザーボードの一種）用のゲームだし、アレが移植できたのだからコレも可能だろう。しかし、『飛竜』は「クレムリンの屋根の上を疾走」であり、「ソ連の共産党員たちが合体→カマと金づちを持った巨大な蛇に変身」であり、世界の果てにある秘境だったのだ。ましてメガドラで遊べるなど、恐れおおい！

特A級ストライダー（暗殺者）の飛竜は、ハードの壁に風穴を開けて家庭へと潜入。光の剣「サイファー」を振るって敵を一刀両断、ぶら下がり、スライディングなど体術を駆使し、シベリアの雪原を駆け抜け、無重力装置に振り回されながら戦艦を叩く。ライバルの「ソロ」やチャイナの三姉妹らが立ちはだかる展開は熱いが、原作にあった「現地語でのしゃべくり」（アマゾネス軍団が「ハンカブ」「チョンボ」とか叫ぶ）音声が削られたのは残念。

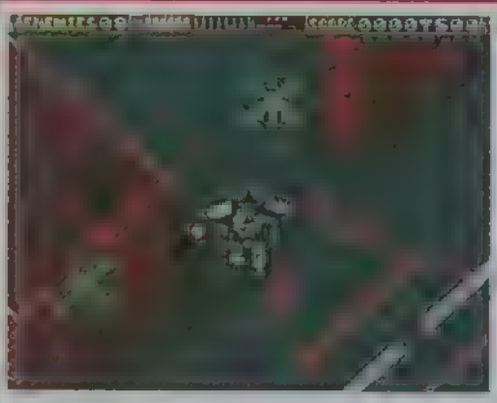
レインボーアイランドエキストラ

攻略法にも様々あり上級者のハードルとなった。

ジャンル：アクション ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1990.10.5

泡吐きドラゴンが活躍した『バブルボブル』の続編にあたる、アクションゲーム。人間の姿に戻ったバビーとボビーが、「虹の魔法」を武器に「レインボーアイランド」を旅する。「虹」は敵にぶち当てる、足場にしてジャンプする、崩した破片を降らせるなど、トリッキーで奥深い。「エキストラ」とは、通常版の一部を改造した新バージョンのこと。初っぱなから『ダライアス』をモチーフとしたSFチックな面と出くわし、度肝を抜かれる。

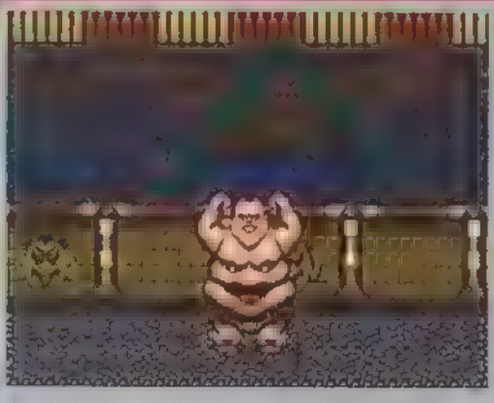
FZ戦記アクシス


自機をカスタマイズして出現する敵を迎撃！

ジャンル：アクション ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1990.10.12

「FZ」＝『ファイナルゾーン』(昔のパソコンゲーム)の略語と言うことに、マニアも意外に気付かないロボットアクション。しかし、体が大きすぎて攻撃が避けにくく、ダメージを受けて外装がはがれる演出をたっぷりと拝める。リアル志向のはずが、ザコ敵どもが自機の周りにワープしてくるのはどうしたことか。デモ画面と音楽はとてもカッコ良く、面白いゲームだと錯覚してしまいそう。良くも(?)悪くも、ウルフチームらしいソフトだ。

ファットマン


タイトルからして洋ゲーテイスト抜群！ 脱帽!!

ジャンル：アクション ／ メーカー：サンリツ電気 ／ 発売日：1990.10.12

誰が聞いても耳を疑うゲームタイトルとしてメガドラ史上に輝く格闘アクション『ファットマン』。直訳すれば「肥満男」というキャラは主人公ではなく敵ボスの名前なんだけど、このファットマン様に辿り着くまでのサバイブが熾烈を極めることでも有名。

サンリツ電気が90年に発売した本作は純然たる洋ゲーの移植作品だったりするのだが、単なるデブを最強ボスキャラに設定しただけでなく、タイトル名にまでしてしまうセンスを評価したい。

バーニングフォース

綺麗なスクロールが目に飛び込んでくるのが爽快。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1990.10.19

女子大生の「天現寺ひろみ」がスペースファイターの資格を取るため、6日間の戦闘試験に挑むゲーム。『スペースハリアー』風の擬似3Dシューティングだが、自機のひとつを「左右にしか動けないバイク」にすることで「ぐるぐる回って飛べば弾を避けられる」というイージーな遊び方を封じ、スクロールも非常にきれいで、攻略も面白い。ただ、原作のアーケード版とは細々した点が異なり、メガドラの限界を思い知るのも確かだ。

TEL・TELスタジアム

メガモデム初対応のスポーツゲームは野球！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：サンソフト ／ 発売日：1990.10.21

相手の電話番号を入力して、相手のメガモデムと直接通信するという、ざっくりとした仕様にドキドキ。ゲーム部分は、なんとコマンド入力型の野球ゲーム。バッターなら「バッティング＞ストライク・ヒッティング＞ストレート」というように1球ごとに狙い球をしぼっていく。基本はコンピュータの指示のもと自動的に試合が進んでいくので、テンポよく試合を進めていくことができるのも特徴。いまだに通信対戦したくなる1本。

ダイナマイトデューク

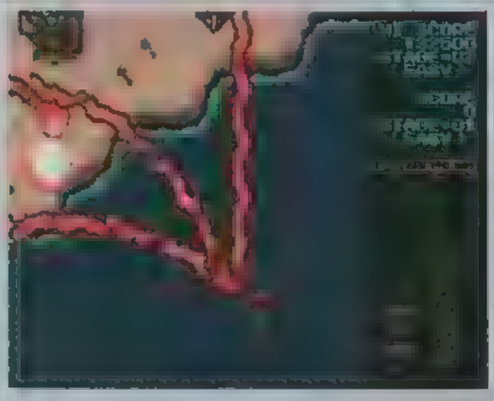
透明なのは良いが、移動と照準が一緒でキツイ。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.10.27

脱走した改造人間が秘密組織に復讐をいどむ、擬似3Dシューティングゲーム。主役のデュークは「あんた、背中が透けてるぜ」と言われる通り、ゼリーのように身体が透明だ（画面に死角を作らないようにする気配り）。奥行きのある画面で、移動と銃の照準合わせを同じ十字パッドで行うので、狙いも避けもおろそかになる恐怖！ピンチのときは、必殺の「ダイナマイトパンチ」を放て。けれどキックは蹴れない（原作のアーケード版では蹴れた）。

鮫！鮫！鮫！

ジャンル：シューティング
メーカー：東亜プラン
発売日：1990.11.2



このように強力なショットをゲットすればド派手に攻撃可能。カ・イ・カ・ン！ もちろん、敵の攻撃も壮絶だ。シューティングの王様。

東亜プランの傑作シューティング

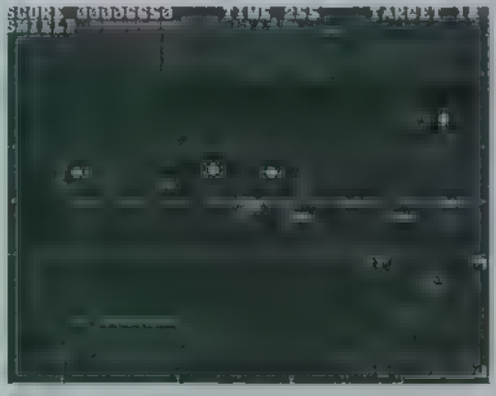
「トラ！トラ！トラ！」を思わせるゲーム名と、メーカーが“東亜”プランという、太平洋戦争を挑発するコンビネーション！ 原作のアーケード版は名前の通り鬼軍曹の難しさだったが、メガドラへの移植版である本作は、難易度が大きく下げられ、「東亜プラン入門」に持ってこいのフレンドリーな仕様になっていたのだ。

自機はレトロなプロペラ機。けれど、赤のショットを取れば、極太の火炎放射をズゴー！ もはや「棒」と呼ぶほかない暴力のカタマリを振り回して、ザコや地上物をなぎ倒していく快感といったら比類なし。白のワイドショットは最終的に15方向に弾が撃てる、スキのない攻撃。そして黄色のレーザーは威力は弱いし当てにくく、取りたくもないのに自機を追ってくる死に神だ。パワーアップは3つ取ってひとつレベルアップ、つまり「常に2個」を維持していれば、ミスしても復活はたやすい。

絶妙なバランスはもちろん、パッケージを飾る無精ひげの軍人も素晴らしい！

グラナダ

ジャンル：シューティング
メーカー：ウルフチーム
発売日：1990.11.16



戦車を操縦、2種類の武器を使い分けて攻略していこう。元ネタのスケール感を出すために「拡大」や「縮小」を多様した演出が泣ける傑作。

初期ウルフチームの最高傑作！

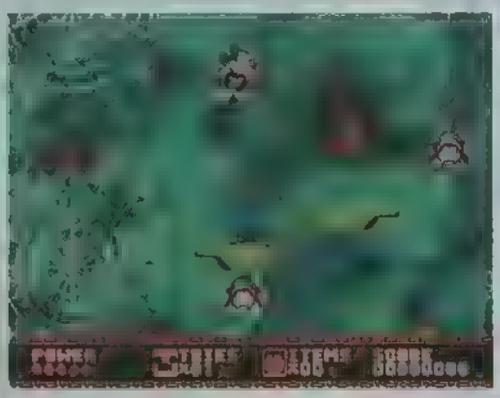
小さなスーパー戦車が、敵に占領された市街地や、空中戦艦に単機で乗り込み、ターゲットを破壊する全方位シューティング。元ネタを明かせば、ナムコのSF戦車アクション「アサルト」の換骨奪胎だ。しかし、業務用ハードの高性能をフル活用した“原作”に対して、壮大なスケール感はそのままに、演出やボスの動きに拡大・縮小を駆使し、“初期”ウルフチームの高い技術力を発揮している。

主役の戦車は、足回りの良さを活かしたヒット＆アウェイが得意だ。武器は通常弾とブラスターの2種類。ブラスターは、高い威力の代わりに、撃つと反動で自機がバックしてしまう。しかし、時には緊急回避にも使えることも。

元々は「最強のゲームパソコン」ことX68000（当時の価格で一式30万円以上）からの移植だが、メガドラ版はたったの1ヵ月後に発売され、仕事の速さが驚かれた。しかも、画面の解像度こそ負けているが、体感スピードは上昇。さらに、BGMは一段と磨きがかかっている。晩年のウルフチームが失望される前提としての「全盛期の作品」なのか。

アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1990.11.21



「キャラゲー」「洋モノ」という二大不出来要素の先入観から、不遇な扱いを受けた悲運のアクションゲーム。実際、完成度はかなり高い良作。

幻の『マリオ』キラーとなった1本

本作の発売日はスーパーファミコン本体および『スーパーマリオワールド』の発売日でもあった。16ビット機で先行した"ソニック不在"のセガが、リリーフに選んだのが世界のミッキーマウスだったというわけだ。しかし、悲しいかなミッキーは版権モノ。当時のキャラゲーは、ファミコン末期の粗製乱造を経て、信用ゼロに近い状態。まさかキャラゲーが細かく作り込まれていて、さらに面白い、などとは誰も思わないという世の中だった。一部のゲーム雑誌のレビュー、ガチンコで実際に購入した者の口コミによって「キャラゲーとしては出色のデキ」という評価を手に入れたソフトなのである。

ゲーム自体を今現在の視点で評価すると「無難な横スクロールアクション覚えゲー」で片付いてしまうが、メガドラの少ない色数でここまで「お、ディズニーっぽい!」と思わせるドット打ちや、その少ないアニメパターンを補うモーションの付け方などなど、アクションゲーム好きならチェックすべき1本だ。

メガパネル

ジャンル：パズル
メーカー：ナムコ
発売日：1990.11.22

パネルをスライドさせて同じ色をつなげていこう。ちょっと変わったルールだが、慣れてしまえば当時のナムコギャルを拝むことができるのだ!

ナムコギャル路線の集大成?

『メガパネル』は一見『テトリス』風の落下型パズルに見えるが、別に何も落ちては来ない。15パズルの要領で空いている1マスに向けてパネルをスライドさせ、同じ色のパネルを縦または横に3枚並べるとパネルが消滅するという仕組みだ。パネルは次から次へと下からせり上がってくる。あくまで空いているマスにしかスライドさせられないので、連鎖を組むのはそう簡単ではない。パネル全体の並べ方よりも、目的のパネル1枚をどう移動させるかがポイントとなる。他の落下型パズルとは頭の使い方がちょっと変わっているので、いい刺激になるだろう。

刺激といえば、ピンナップモードに尽きる。80年代後半のナムコはどういうわけかギャル路線をひた走っていたが、その集大成(?)が『メガパネル』のピンナップモードだったりする。『フェリオス』なんかやってる場合じゃない。ひたすらパネルを消せ! そして絵を出せ! 明確な目的意識を持ってゲームをやっていれば、パネルの消し方くらい一瞬で身につくことだろう。

ジャンクション

路線が書かれた盤面を動かす　臨機応変に判断

ジャンル：パズル　／　メーカー：マイクロネット　／　発売日：1990.11.25

コナミのアーケードゲーム『キューブリック』の移植作……だけど、そもそもこの元ネタになった『キューブリック』を置いていたゲームセンターを見たことがある人は、ほとんどいないはず。

溝が掘られたパネルの空きを操作、パネルの上を進んでいくボールを落としたり行き詰らせたりしないように外枠のループ部分を上手く通らせていくチクタクバンバンなんだけど、せっかくの元コナミ作品、そこを『ガッタンゴットン』と言って欲しかったところ。

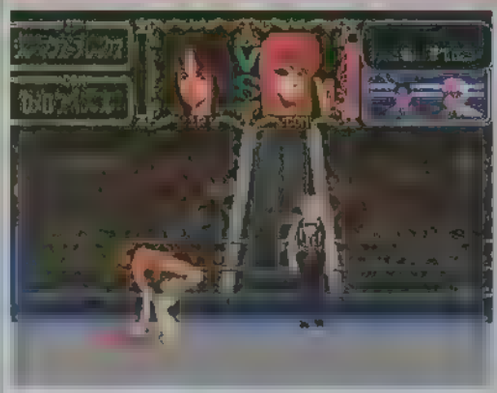
シャドーダンサー

この手のゲームに必須の縛られた女性も登場！

ジャンル：アクション　／　メーカー：セガ　／　発売日：1990.12.1

白い装束を身につけた、忍ぶのが大嫌いなセガ忍者のアクションゲーム。育ての親に「シュリケン……ジャパニーズ……ニンジャ」と言いながら拾われた「ハヤテ」が、殺戮集団“UNION-LIZARD”に立ち向かう。忍犬がついてくるが、その正体は敵にじゃれるだけのペット。体力制の『スーパー忍』と違い、カカトに一発当たっただけで即死！　ハヤテがビルから飛び降り、上昇してくる敵忍者を撃つボーナスステージは、わけが分からないがアツイ。

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル



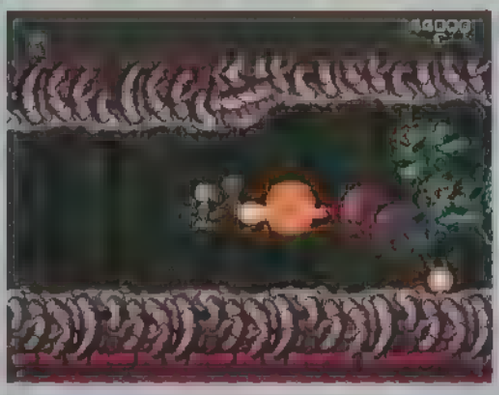
ロメロスペシャルの瞬間を激写！ セクシーQ

ジャンル：スポーツ　／　メーカー：セガ　／　発売日：1990.12.12

メニュー画面にはバニーガールが登場し、試合中には全員ツンと尻を突き出すスタイルで戦い、おまけにコスチュームは一様に肌の露出面積高めという、やけにセクシー路線の本作。「これが理想の女子プロじゃぁ！」という開発陣の願望の発露であろうか？

だが、画面上に表示される選手の顔が、ダメージを受けてくると汗をかいてブルブル震え出したり、技を出そうが受けようが、お互いカッと目を見開いていたりするのがちょっと怖い……。

アトミックロボキッド

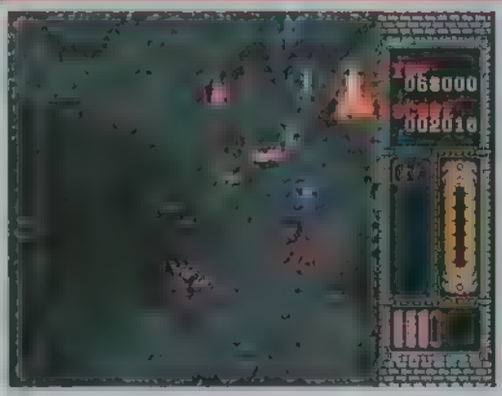


手にしたアイテムによって攻撃方法が変わる。

ジャンル：アクション ／ メーカー：トレコ ／ 発売日：1990.12.14

2頭身のボディの中に、最後の人類のDNAが冷凍保存された「ロボキッド」が生き抜くアクションゲーム。風変わりなアクションを得意としたUPLらしく、操作感覚もユニークだ。ショットを撃つたびに反動で後ろに下がり、方向固定ボタン（ジャンプと兼用）を押しながら正面突破するか、後ろを向いて逃げ切るか。味方のミニドラゴンは、パワーアップの代金がわりに、キッドを殴って残機をひとつ没収！ 終末後の世界は、取り立ても厳しい。

エレメンタルマスター



ゲームもさることながら重厚なBGMも必聴!

ジャンル：シューティング ／ メーカー：テクノソフト ／ 発売日：1990.12.14

テクノソフトの贈る縦シューティング。今回はファンタジー世界なのだが、武器のチェンジやパワーアップ、スピードの調整、グラフィックなどすべての面において、同社の『サンダーフォースⅢ』を“横倒し”した感じを受けてしまう。それでも、1ドットずつが執念を発散する描き込み、FM音源を酷使したハードロックのBGM、情熱あふれてデッサンの崩れたデモ絵が合体し、遊ばなければバチが当たる気にさせられる。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

片山マンガのキャラを相手に一局打てるぞ！

ジャンル：テーブル ／ メーカー：ゲームアーツ ／ 発売日：1990.12.14

片山まさゆきのマンガから引き抜かれた、変人や超人や素人やカモが一堂に会する麻雀ゲーム。優秀な思考ルーチンを土台に、イカサマ技の数々や、反則同然の強すぎる「引き」などを、見事に“移植”している。多くのキャラから3人を自由に選んで卓を囲む「フリー対戦」や、四暗刻高校を舞台とした「クラス対戦」モードもあり、片山マンガの空気を再現。ハコテンになったときの「ツカンポの花畑」行きは、『スーパーヅガン』仕様だ。

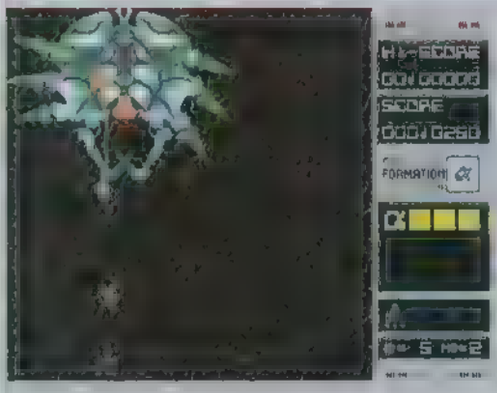
まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険

低年齢層にアピールするはずが激ムスになった！

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.12.15

故片倉陽二原作のアニメ「まじかるハット」を題材にした横スクロールアクションゲーム。セガとしては低年齢層にアピールしたかったはずが、元の アニメが不振だったのと、開発元のビック東海が微妙にネジをゆるませてしまったせいで、気が付くと「カケフ君のジャンプ天国スピード地獄」を思わせる歯応えのゲームに仕上がってしまった。それでも真のメガドライバーなら、慣性のきつい動きも一発死も乗り越えられると信じる。

デンジャラスシード



α機で敵を迎え撃つ。この後β、γと合体可能。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1990.12.18

宇宙から飛来する「危険な種」を迎え撃つ縦シューティング。いかにもB級の垢抜けない画面だが、敵は宇宙怪獣だし、自機はα・β・γの3機が合体するし、スーパーロボット好きなら燃える！ 敵にも同様のシステムが導入されており、各面のボス怪獣を取り逃すと、次のボスと合体して、手に負えなくなる。画面全体の敵にダメージを与える特殊攻撃（ボム）など、東亜プランのシューティングを研究した跡がうかがえる。

アローフラッシュ

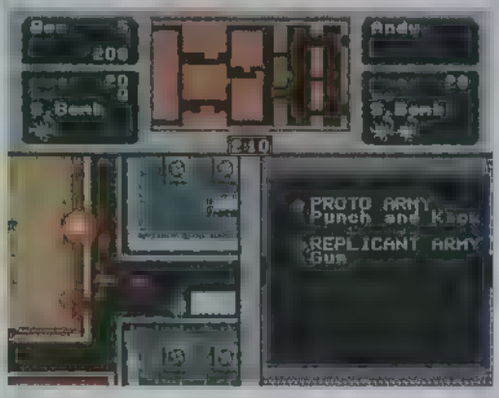
メカと少女を強調したオープニングには注目！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.12.20

メガドラ独特の泥臭さ、アクの強さを払拭しようというセガの努力が涙ぐましい横スクロールシューティング。オタク心をキャッチするにはメカと美少女というわけで、変形ロボと主人公スターナを大々的にフィーチャーしたアニメ調オープニングを用意したが、注目されたのは赤石沢貴士氏によるパッケージだけだったという事実が悲しい。シューティングとしては軽快だがやや淡泊で、ノリのいいBGMに救われている感あり。

クラックダウン

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1990.12.20



敵地に潜入して、爆弾を設置するというスニーキングアクションのような体裁だが、実際には「バレたらボムで瞬殺」というメガドラらしい仕様。

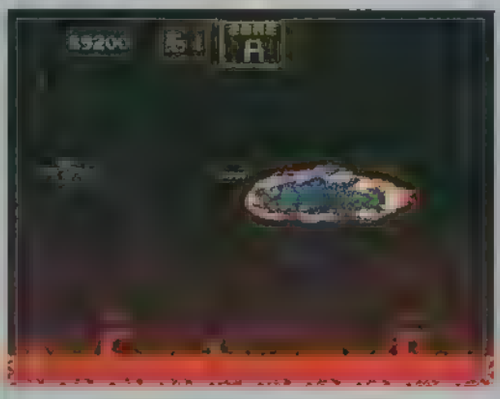
ちまちま感が楽しい潜入アクション

『ゲイングランド』と同じ頃に発売されたものの、いまいち有名になりきれなかったアクションゲーム。「ちまちましたキャラでコツコツと攻略をきわめる」点でも、自己主張が被っている。しかし、野原や城壁で戦うアウトドア志向の『ゲイン〜』に対して、敵のアジトに潜入して、決められたポイントに爆弾を仕掛けて回る、徹底したインドア志向。さらに、2人同時プレイでは、2画面に分割されて"ちまちま"度がアップ！ 目の痛みに耐えられるかどうかが、好き嫌いの分かれ目だ。

破壊活動は、辛くて楽しい。壁に張りついて巡回をやりすごし、敵の目を盗んで後ろに回り込み、近付いて必殺のパンチを叩き込んだり（弾薬をケチるため）。これって、世界的に大ヒットした隠密アクションの『メタルギアソリッド』シリーズに通じる面白さがある。退路をふさがれ、絶体絶命のピンチには「スーパーボム」で周囲にいる敵を瞬殺……セガのゲームは、結局こうなるのよね。一発も撃たないでクリアすると「忍ボーナス」がもらえる。

ダライアスⅡ

ジャンル：シューティング
メーカー：タイトー
発売日：1990.12.20



アーケードの操作性能そのままに愛機「シルバーホーク」が颯爽と「あのボスたち」を相手にしている姿はメガドライバーたちに歓迎された。

超巨大アーケードを凝縮移植！

家庭用の移植とは、アーケードの原作についたファンの不平不満と向き合うことだ。あれも違う、これも違う。2つのモニターを並べたワイド画面、腹の底から響くボディソニック、業務用の贅をつくした『ダライアスⅡ』を、メガドラに"落とし込む"のは、勝ち目の薄い戦いだ。波打つラスタースクロール、1ポイント。画面の上下をちょん切ったビスタサイズにして原作の操作感覚に近付けた、1ポイント。BGMはメガドラ特有のくぐもった音に変化はしたが「Say Papa!」と歌わせ、1ポイント。みるみる3ポイントを獲得、合格！

大物ゲームを迎え入れる「器」も、また大きい。サードパーティ初の「大容量」8M（ビット）のROMを採用し、全24面をもれなく収録。そのうち1Mを、艦橋を背負って走り回るヤドカリ戦艦「ヤマト」の動きに当て、メガドラの面目を守ったのだ。シーラカンスやアジの開きがボスを張る宇宙の水槽を、今日も愛機の「シルバーホーク」はフル武装して飛んでいく。昔の勇姿より、小さくなった気もするけど。

ハードドライビン

ジャンル：レース
メーカー：テンゲン
発売日：1990.12.21

曲芸のようなコースを走り、事故を起こせば、ご覧のようにフロントガラスにヒビ！ インスタントリプレイで事故の様子を客観視できる。

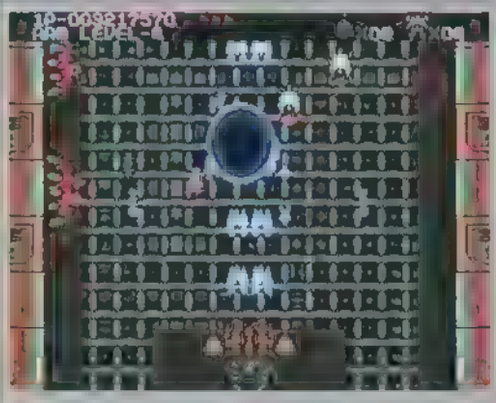
事故が楽しいインスタントリプレイ！

ポリゴンの「ポ」の字も知らなかった頃、「牛がはねられるゲーム」なんてヒドいこと言っちゃってゴメン。今なら正しく「ポリゴンの牛がはねられるドライブゲーム」と鑑定できるものを。「ヘンな日本語ならまかせとけ！」の総支配人であるテンゲンとくれば、キテレツぶりに抜かりはない。惑星ソラリスのような草原をのほほんと走り、橋に差し掛かると、途中で地面がなくなってガシャーン！ と墜落。やれやれ、と事故を「インスタントリプレイ」でおさらい。気を取り直して再びエンジンをかければ、前方から来た車と正面衝突してグシャーン！ 今度はフロントガラスが割れる瞬間をリプレイ。そしてシャトルループに挑戦し、ぐるりと一周して無事にコースへと戻る。しまった、事故りそこねちゃった！

見かけのCGは素朴……を通り越してショボイ。ドライブゲームの肝である車も、牛乳パックの紙細工にしか見えない。そんな余裕のないポリゴン財政の中で、牛に数ポリゴンを食い潰させたこだわりが「テンゲンらしさ」なのだ。

武者アレスタ

ジャンル：シューティング
メーカー：東亜プラン
発売日：1990.12.21



画面中央にいくつかある「力」マークが本作のパワーアップアイテム。あちこちに散らばっているこいつを回収していると妙に幸せな気分になれる。

男のけじめ

最強になってもアイテムを集めれば集めただけ得をするパワーアップや、死ににくい主人公（サブウエポンパックがあれば1発攻撃を受けても大丈夫）といった本作のシステムは、シューティングの根っことでも言うべき部分を大切にしたもの。

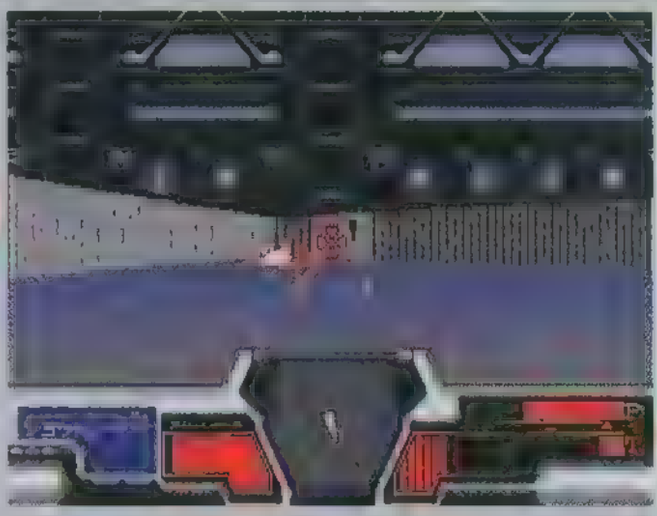
大量破壊による快感とアドリブ主体のバランスは「シンプル・イズ・ベスト」の味わいで、2004年の現在プレイしても新鮮に楽しめます。

最終ボスを倒し、味方に回収される寸前の主人公の前に立ちはだかる黒いライバル機。オープニングで僚機を一瞬のうちに倒した“あの武器”を携えて復讐の影が襲いくる！ しかし敵が滅んだ今、すでにライバル機は満身創痍。限界が来ていたのか、あっさりと爆発四散してしまいます。

負けを承知で、最後のケジメを付けるかのごとく主人公に立ち向かい、そして散っていったライバル機。エンディングのスタッフロールに浮かぶ、そのライバル機の残骸が、メガドライブユーザーに何かを語りかけます。

スタークルーザー

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：メサイヤ
発売日：1990.12.21



見よ！ この時代を感じさせるポリゴンの壁と山の数々を！ これが当時のゲーマーを震撼させた驚異のビジュアルだったのだ。君は、このポリゴンの隙間に「宇宙なロマン」を感じることができるか？

「宇宙」に「クルーザー」とくれば、そこに広がるのは当然男の浪漫！ パソコン版からリニューアルされた3Dアドベンチャーの本作、実は家庭用初のポリゴンゲームだったりもする。

宇宙は真空なんかじゃない！

本作『スタークルーザー』は、8ビットパソコンの時代から連綿と受け継がれる名作3Dスペースアドベンチャーのリニューアル版です。わざわざリニューアルと断っている理由は、当時のパソコン版から内容が大幅に内容が変更されているため。

主人公のブライアンが喋らない、武器を買ってパワーアップしたり燃料を補給したりといったRPG風味の要素がなくなった、ストーリーが何となく子供向けになってるといったあたりで当時のパソコンユーザー（現在どう考えても30歳前後）の間では厳しい評価を受けてはいます。しかし、それもモノが『スタークルーザー』であるがゆえの贅沢というもの。

子供向けと言われるストーリーも、今になってよく見れば、背景に根差したハードなスペースファンタジーの世界観が透けて見え、しゃべらなくなったブライアンもやはりクールな一匹狼の賞金稼ぎのままです。本作の半分は「スペースオペラ」で、残りの半分は「男のロマン」から成っています。

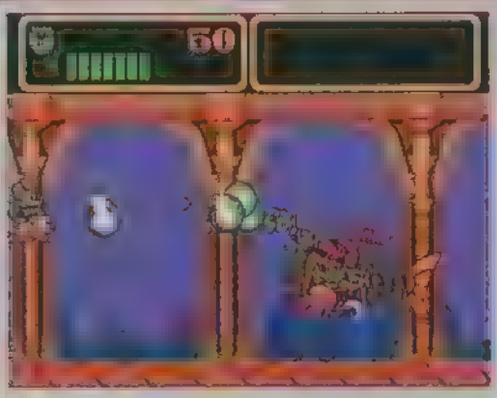
これすら画面処理のスピードが追いつかなくて性能の限界からきた妥協だとは分かっていながらも、エーテルの海を航行する独特のゆったりとした浮遊感が、星海をゆく船を感じさせます。

今思えば、『スタークルーザー』の宇宙は宇宙ではありません。今どきのSFシューティングのほうが絵的にも挙動的にも正しいはず。しかし海外には物理法則をフィクションとして捉えるという概念がないためか、無駄なリアリティが上がってしまったおかげで太陽風が頬を撫でる宇宙の海をゆく男のロマンが大暴落しています。

今でもゲームを熱心に買ってるハードコアなゲームマニアなんてどうせおっさんばかりなんだから、本作のような作品をスペースアクションシューティングとかスペースフライトシミュレータにせずにきちんと復権させて欲しいものです。

マイクロソフトは、ビルのポケットマネーを3億ほどこのゲームの新作に割いてくれること希望。

モンスターレア

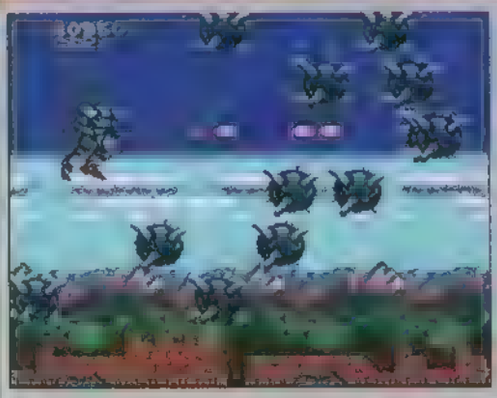


横スクロール面より。パステルカラーが眩しい。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1990.12.22

『ワンダーボーイ』シリーズの第4作で、『高橋名人の冒険島』（原作は1作目の『ワンダーボーイ』）の兄弟でもあるアクションゲーム。名人が腰みのを外さなかったように「跳んだりはねたり」のアスレチックを踏まえている。「ワイドリング」や「ミサイル」など最新兵器を手にしても、やっぱりフルーツを食べて体力を回復（ナスビは出ません）。ジャンプアクション面と、横シューティング面（ドラゴンに乗る）が交互に遊べる。

ヘビーユニット メガドライブスペシャル



エッセンスを詰め込みすぎ？突然死に注意。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：東宝 ／ 発売日：1990.12.26

金子製作所開発、タイトー発売のアーケードゲーム『ヘビーユニット』の移植版。機械と生物とファンタジーと神話が混ざり合ったような奇妙な世界で、戦闘機形態とロボット形態に変形できる自機が戦う横スクロールシューティング。絵の具を全部混ぜると灰色になるという事実が示す通り、どこかつかみどころのないB級シューティングになってしまった。突然死の多さに辟易するが、敵キャラの奇妙な動きには惹かれる。

ガイアレス

オプションを飛ばすというパワーアップが特徴。

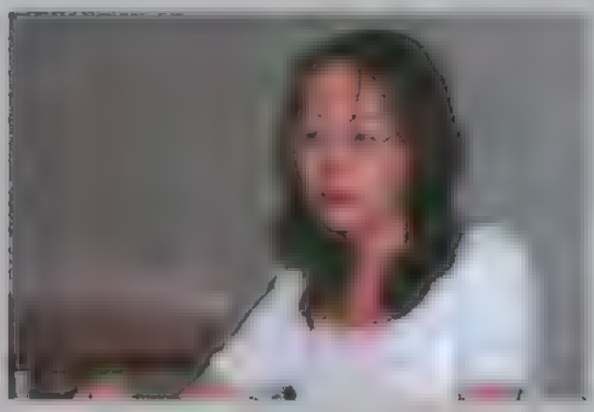
ジャンル：シューティング ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1990.12.26

ビジュアルシーンに気合を入れた横スクロールシューティング。気合の方向性が定まらず、壮大というよりも陳腐すぎて気恥ずかしいSFストーリーになっているのが日本テレネットらしい。パワーアップが独特で、オプションのWOZを敵に飛ばして新しい武器を学習させる。WOZを飛ばしている間は無防備なので、プレイにはそれなりの緊張感が伴う。難易度設定が「やさしい」と「すごくむずかしい」しかないのはメガドラの伝統か。

小玉理恵子

文＝多根清史

初代『ファンタシースター』のデザインを担当、1人用RPGとしてはシリーズ最後の作品である『千年紀の終りに』のディレクターとして返り咲いた小玉理恵子氏。『獣王記』から縁の深いメガドラを、今振り返る！



『ファンタシースター』はやりたいことを全部やりました

―― 最初に、小玉さんがゲームに関わられたきっかけを教えていただけますか？

小玉　もともと実家の喫茶店に『スペースインベーダー』があって、面白いなと思っていたんです。セガには広告デザインをやりたくて入社したんですけど、当時はデザイン室とコンシューマの開発部隊が一緒だったんですよ。それで「ゲーム画面を描いてみない？」ということで『チャンピオンボクシング』（SG-1000用）に参加したのが最初ですね。

―― それからセガ・マークⅢ用のソフトを、何本も開発されたんですよね？

小玉　アーケードもありましたね。『忍者プリンセス』の背景やキャラクターデザインをしました。

―― そして『ファンタシースター』ですか。

小玉　キャラクターの顔アップ画面を、大きな画面で出すのは家庭用ではなかったですよね。ROM容量も限られてましたから、エンディングの1枚絵も本当はないはずだったんです。でも、プログラマーさんがものすごくデータを詰めてくれて、やっと入れられたんです。

「『ドラクエ』に勝とう！」という意識はあったんですか？

小玉　ライバル意識はなかったですけど、「今までのコンシューマRPGでやってないことは何だろう？」と考えて、新しい試みはやりました。私が参加したときには、すでに3Dダンジョンが高速で動いてましたね。マップにしても、海の波打ちぎわを動かすとか、やりたいことを全部やるには4メガの大容量が必要だったんです。

―― セガとしても、本格的なRPGは初めてでしたよね。

小玉　経験がない分だけ、ハジけたものになったのかな。エネミーを全部動かすのも「これが普通なんだ」という勢いで、発想が縛られてなかったんですね。

街の近くで経験値が稼げないほどの、すさまじい難易度も型破りでしたね（笑）。

小玉　当時は「解けるモンなら解いてみろ」という雰囲気がありましたからね。プランナーの間でも「俺の書いたマップのほうが難しい！」といった妙な競争意識があって。リメイクの話があったときに「難易度ど

うします?」って聞かれて、「直してください!」と答えました(笑)。

メガドラが教えてくれた、ゲーム作りの面白さ

――「ファンタシースター」が終わって、いよいよメガドライブですか。

小玉　ええ、初期の『アレックスキッドの天空魔城』や『獣王記』の移植を3本ぐらい一度にやってました。ハードの仕様が決まり切ってない頃から作り始めて、最終的にバーンと出されたスケジュールに合わせて出したんです。期間が短くて、大変でした。

――『ファンタシースターⅡ』には、あまり関わっておられないんですか?

小玉　その頃には、デザインチームのリーダー的な立場で何本もやってましたから、ヘルプ程度ですね。企画段階の原案にも少し参加していますが、ラストがあそこまでハードSF的になるとは思わなかった(笑)。

――『ファンタシースターⅡ』の前後に、セガの「SPEC(セガ・プレイヤーズ・エンジョイ・クラブ)」という会報誌を作っておられましたよね。あれの続きは、いつ出るんでしょうか?(笑)

小玉　SPECは、当時の部長が「他社にはファンクラブがあるのにウチにはない」「ウチも作ろう」ということから始まったんです。だんだん悪乗りして、ほとんど同人誌の世界に入ってしまいましたけど(笑)。

――「フェニックスりえ」というペンネームの由来は?

小玉　ナイショです! こんなに引きずるとは思わなかった(笑)。

――ナイショですか(笑)。そして『ファンタシースター 千年紀の終りに』で、シリーズに帰って来られましたね。なぜ『4』じゃないんですか?

小玉　会社の意向として、シリーズを仕切り直したいという気持ちがあったみたいですね。『3』との間隔も開いてるし、サブタイトルをつけて、アルゴル太陽系の話を終わらせましょう、と。

――『3』はなかったことに、という意図ではないんですね(笑)。

小玉　いえいえ、ちゃんと年表を作りましたし。『千年紀』は、学生時代に『ファンタシースターⅡ』を好きだった人たちが入社して、元のスタッフたちと一緒に立ち上げたんです。

――『千年紀』の開発で、特に苦労されたことは?

小玉　本当は3Dダンジョンでやりたかったんですよ。実験的に色々と作ったんですけど、自然の岩を表現するのはハード的に厳しくて、容量も一杯になってしまう。それが、私的には不本意でした。

――絵もバンバン増えてましたね。

小玉　イベントCGのコマ割りも、ムービーを作って入れるより処理的に軽いんじゃないか、容量も取らないと思ったんですが、予想以上に大変でした。それまではサウンドは開発とは別室だったんですけど、ひとつのチームとして隣の席で絵を見ながら音を作ってもらいましたね。夜中に開発室にバーンとマイクが立って、「さて、歌ってもらいましょう」(笑)。

――まさに手作り感覚ですね(笑)。最後に、小玉さんにとってメガドライブというのは、どういうハードでしたか?

小玉　デザイン的な立場から言えば、色数も容量も増えて、それ以前のハードではできなかったことができる喜びがありました。そして、それまでは絵しか描いてなかったのが『ソニック』のヘルプや、『千年紀』でのディレクションを通じて「ゲームを作るのが面白いな」と思わせてくれた。もしメガドラでゲームを作っていなければ、今もこうして仕事をしてないんじゃないかな。セガとしても、この時期は最高に面白いことにチャレンジし続けていた頃だと思いますね。

(2004年8月6日　セガワウにて)

PROFILE 小玉理恵子

5月25日生まれ。1984年にセガ・エンタープライゼスへ入社。『チャンピオンボクシング』『アレックスキッドのミラクルワールド』『ファンタシースター』などに参加した後、メガドライブでは『ファンタシースター 千年紀の終りに』『アレックスキッドの天空魔城』『獣王記』などを制作。現在もプロデューサーとして活躍中。

The years of Since 1991

Part.Ⅱ

062 / MEGADRIVE

MEGA CD

湾岸戦争、勃発

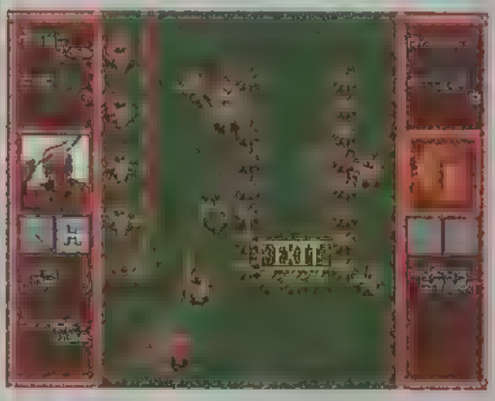
Chapter 04
1991

/ MEGADRIVE

写真提供：共同通信社

ゲイングランド

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.1.3



固定一画面のアクションゲームでありながらも、多くのキャラクターを駆使するなど、その戦略性は高い。現在でも高い人気を誇っている名作。

ヨコ画面だけど大満足！

タテ画面は、ゲームセンターのステイタスだった。だから、大好きな『ゲイングランド』が、これまた大好きなメガドラ（＝ヨコ画面）に移植されるときも、うるさがた（オラ）はぶつくさ言っていたものだ。原作では40面なのが、メガドラ版ではプラス10面＝全50面！　そのアナウンスを聞いてから、黙りこくって待ちました。

画面固定型の見下ろしアクションは、91年当時でも古い、と思った。しかし見ると遊ぶとでは大違い。敵を全滅させるか、味方をすべて出口から脱出させれば1面クリア。さらに2人プレイで遊べば、戦略の幅もグッと広がる。黄色いものが動けば銃を向けたくなる後遺症が抜けかかった頃に、メガドラ版を買って、憎しみがリバウンドしたのだ。

元からあった古代、中世、近代、未来の40面に追加された新ステージは、見慣れたゲーセンのある「現代」面だ。体感ゲーム筐体の並ぶ店の中で、僕は見つかりもしない原作の「ゲイングランド」を探した。「浮気」をあやまるためか、壊すためか、今もよく分からない。

ヴォルフィード

ジャンル：アクション
メーカー：タイトー
発売日：1991.1.25

「陣取り」にSFテイストを混ぜた作品だが「クイックス」とは違う爽快感を持っている。緊張感と爽快感を併せ持つテイストにハマること確実。

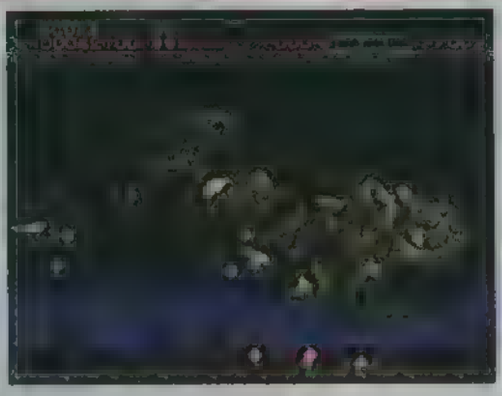
巨大なボスも、一撃でクリアー！

『QIX（クイックス）』は、自機のマーカーが、お邪魔キャラを避けながら画面中にラインを引いて陣地を切り取っていく、歴史のある「陣取りゲーム」だ。本作『ヴォルフィード』はそのリメイクにあたるのだが、初めに業務用のアーケード版が作られ、メガドラ用はその移植にあたる。当時のライバル機、PCエンジン用も発売されて、「見栄えはPCエンジン、ゲームの中味はメガドラ版」と評価を二分する形となった。

アーケード版は、伸ばしたラインを敵に触られても、しばらく持ちこたえるが、PCエンジン版は即死してしまう。魅惑の「一発でボスを囲んで瞬殺（10万点）」ができない！

これは小さい領地を積み上げる『QIX』のコツコツした面白さからすれば「邪道」だが、ゲーセンと同じ攻略法を家庭でも使えるメガドラ版は捨てがたい。「一撃でクリアー」の味は忘れがたく、FM-TOWNS（昔のパソコン）にも移植されたこのゲームを、TOWNSの本体を持ってもしないのに買ったもんです。

ジノーグ



グロいグラフィック。前半戦で腕をあげよう。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1991.1.25

未確認おっさん（UFO）群、地球に襲来！ 横スクロールのシューティングだが、中ボスなどの先っぽにはおっさんの顔がへばりついている。生首やちぎれた手足が天から降ってくるグロさ、これは精神攻撃か？ 見かけの攻撃は激しいが、弾幕は意外とすいすいに避けられて「俺って上手い？」と浸れたり。タネを明かせば、自機のいないところにぶ厚くバラまき、こちらには薄くしてくれる思いやり仕様なのだ。後半面では、鬼の本性がむき出しになるけど。

エアロブラスターズ

難易度は高いが、独自のアイテムでファン多し。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：KANEKO ／ 発売日：1991.1.31

青い空に赤い機体が目にまぶしく、テンポの良い音楽が心を浮き立たせる横シューティング。そのわりに、弾幕に囲まれやすく、あらぬ方向からの流れ弾にぶつかったり、「突然死」が多い。しかし、高速スクロール面で「急カーブ」などの矢印が出て、バンパーを付ければ壁をこすっても平気という、ドライブゲーム感覚が楽しい。面クリアごとに「しばらくお待ちください」的に止め絵が入るのは「データのロード時間」か？ CD-ROMじゃないのに！

スーパーバレーボール

非常に高い評価のバレーゲーム。バランスも絶妙。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：ビデオシステム ／ 発売日：1991.2.1

スポーツゲームではいかに駆け引きの部分を損なわずにデフォルメするかが問題となるが、特に多くの選手を動かす球技ほどゲーム化にセンスがいる。本作は大胆にも、視点を真横に固定してコートの奥行きをなくすという手段に出た。これによって選手の数が減り、前衛と後衛の役割分担が明確になったため、シンプルな操作とバレーボールの奥深さが見事に両立されている。アーケードでも高評価を得た作品だ。

レッスルボール

ジャンル：スポーツ
メーカー：ナムコ
発売日：1991.2.8

画面は日本（柔道）対ソ連（サンボ）のノールールマッチ。「異種混合の対決」という意味では、現在の総合格闘技ブームの10年先を行っていた!?

イエローカード？ そんなもん、ナシ！

野球やサッカーは「歴史がある」というだけで、スポーツゲームは食わず嫌いしていたボクだった。しかしアメフトを基本にしながらも、相手に何をしても許される『レッスルボール』には、先輩も後輩もない。これは頂点を極めるチャンスや！と、いちもにもなく飛びついた。日々、自分のレベルが上がる1センチが、即「頂点」になる興奮がたまらなかった。

この国体にもオリンピックにもない球技には、「反則」の2文字がない。

ドリブル中の選手に延髄切りどころか、フリーの選手の足もとめがけてスパイクも合法！ キーパーを気絶させてから、ゆうゆうとゴールが定番ときたもんだ。

チームを選ぶ画面で、下＋Bを押し続けると、最強の「US ARMY」らの隠しダマが登場。パワーにものを言わせてCPUチームをボコボコにするのは最高なんだけど、引き換えに人間相手の戦績は、目に見えて下がる一方……ズルはいけませんな。

バトルゴルファー唯

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1991.2.15

あの人に似た敵バトルゴルファー、その名も「ハカタミツル」。後にマゾであることが判明。BGMがあの曲にそっくりなどミョーに芸が細かい。

急転直下のエンディング

主人公のユイが親友であるランを助けるため必殺技で怪人たちと戦う、というVシネマも真っ青の異色ゴルフゲームです。必殺技は「ボールが木を貫通する」「水の上を走る」「ピンに向かってホーミングする」という便利な代物。これが一切使えない1面が最もツライのですが、逆に必殺技さえ使えればバーディーやイーグルは当たり前、アルバトロスや1オンも夢じゃないというド派手な展開に。パットミスに苦しみ、池ポチャでギブアップする怪人を哀れむ余裕も出てきます。

必殺技を駆使して懐かしのアニメ／特撮パロディの入った怪人たちを倒していい気分になっていると、エンディングでドン底へ突き落とされます。実はユイとランの体には爆弾のスイッチが仕掛けられており、めでたく2人が再会したときこそが、最大の悲劇の幕開けなのでした。死者2万人。主のいないユイの部屋で、テレビが空しくニュースを伝えます。「ねえ……」「なに？」謎めいたエンドロールの台詞は、あまりに悲しい2人への救済なのでしょうか？

究極タイガー

ジャンル：シューティング
メーカー：トレコ
発売日：1991.2.22

アーケード版は名前に恥じない名作だったが、縦画面を横にしてしまうなど、メガドラ版はお世辞にも「究極」とは言えない内容になってしまった。

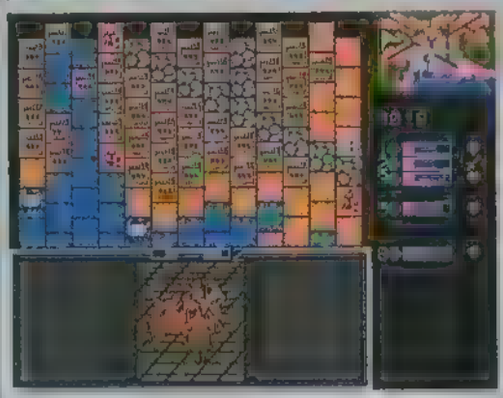
「究極」になり得なかった移植

『タイガーヘリ』に続くシリーズの2作目なのに、「究極」と大きく出たな！ 原作のアーケード版は名前を裏切らず、「タテ画面シューティングの最高峰」の評価を欲しいままにする傑作だった。自機であるヘリの移動速度が遅く、スピードアップが一切ないのも、自信のあらわれだ。前半は気合いで抜けられても、後半はその場しのぎのアドリブが通用しない。ゲームの展開をきっちり組み立て、敵の配置を頭にたたき込み、正確なパターンを覚えさえすれば凡人でもクリアできる（ただし1年はかかる）。計算されつくしたデザインなのだ。

この「何も足さない、何も引かない」境地に達した原作（アーケード）を、タテ画面→横画面にしただけでも恐れ多い！ タテが寸詰まりになったせいで、ザコに撃ち込める時間が減ってしまい、固い敵がもっと固くなってしまったのだ。『大旋風』や『TATSUJIN』のように、生みの親の東亜プランが移植する幸運にも恵まれず、『究極』のメガドラ版は究極になり得なかった。

シーザーの野望

ジャンル：シミュレーション
メーカー：マイクロネット
発売日：1991.2.24



いわゆるヘックスタイプのシミュレーションだが、戦火が広がると所々で争いの連続になる。それがリアルタイムの良さ……と言えなくはない？

全土で火を噴く共和政ローマ！

HEXタイプのリアルタイムシミュレーション。『シヴィライゼーション』シリーズを戦闘に特化、シンプルにしたような毛色の変わった作品。

例のごとく、ユニットによって特徴があるのでそれを上手くやりくりしながら進めていく。戦闘が始まると、リアルタイムで画面左右から敵味方が現れ、わらわらと戦闘を開始！ しかも画面のあちこちで敵と味方が接触するたびに戦闘が始まり、あっという間にマップ全域が戦いのるつぼへ！ その姿は壮観の一言だけど、それがミスだと気付くのに時間はかからない。ある程度戦うと勝手に撤退、その引き上げた部隊を再編する暇もなく次の部隊に遭遇！ その結果、10秒に1回はどこかで火を噴く共和政ローマ！

この「リアルタイムだからこそ、戦線が混乱すると収拾がつかなくなっていく感じ」が、現在のリアルタイムストラテジーにも引き継がれている。そろそろシミュレーションからリアルタイムストラテジーに移行しようと思っているプレイヤーは、一度やってみる価値はあるだろう。

ジョー・モンタナ フットボール

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1991.3.1

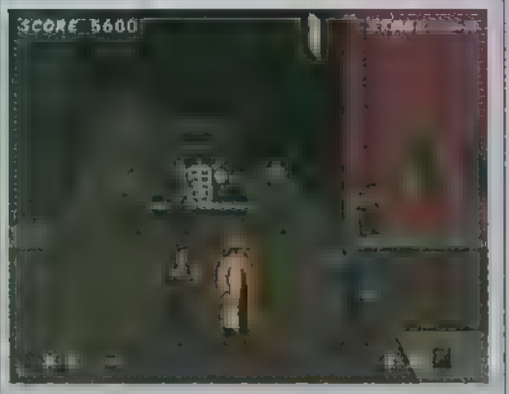
NFLが誇る永遠のスーパースター、ジョー・モンタナの白い歯がまぶしい本作。グレイトプレイを決めたときのジョーの輝くような笑顔は必見！

ジョー原理主義

タイトル画面から、ニカッと白い歯を見せながら笑う49er'sの名クォーターバック、ジョー・モンタナ様の御尊影。アメフトの貴公子がメガドラに降臨だ。ジョー様のアドバイスを聞きながらフォーメーションを選び、ジョー様が所属するサンフランシスコを勝ち進めるという、ジョー様原理主義のアメフトゲー。普通にプレーする「ノーマル」モードと、2分間で単純に得点を多く取ったほうが勝ちという「2:00 DRILL」モード、3ゲーム勝ち抜き方式の「SEGA Bowl」と色々。見事にロングパスやロングランを決めると、ジョー様が画面のド真ん中にズバッとカットイン。白い歯を見せつつ「グレイトプレイ！」と指をさしてくれる。攻守40種類以上のフォーメーションがあるんだけれど、ジョー様のオススメフォーメーションを選んでおけば、とりあえず大丈夫。けっこう簡単に相手を蹴散らしてロングラン、ロングパスできるのでジョー様が登場しまくり。タッチダウンしたときの選手の背番号はいつも16番（ジョー様の背番号）ってのは、やりすぎのような気がするんだけど？

ディックトレーシー

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.3.1



手前と奥の2ラインに敵が現れて攻撃してくる。トレイシーは両方を相手にするわけだが、効率よく（パターンを覚えて）やらないと殉職は確実。

アクション＋ガンシューティング！

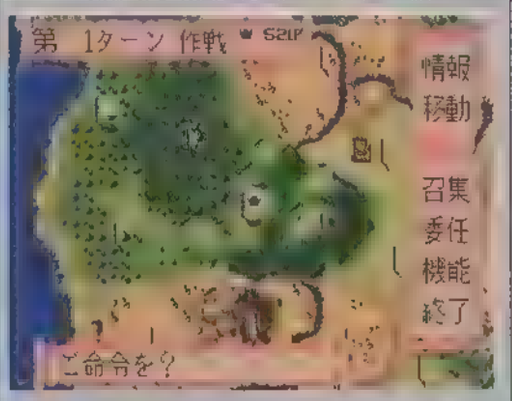
アメコミの「ディック・トレーシー」がゲーム化された！と言われても、アル・パチーノの顔面が原型を留めないほどの特殊メイクをほどこした映画とのタイアップを知らないと、日本ではなじみが薄そうなタイトルだ。

原作マンガでは「七曲署の石原裕次郎」の椅子にふんぞり返る管理職のトレーシーだが、ゲーム内では松田優作のジーパンばりに命をマトにかけてドンパチ。映画と足並みを揃え、いかにもアメコミらしいCGのトレンチコートを羽織り、画面の手前のギャングたちにはピストル、奥から撃ってくる連中にはマシンガンで対抗だ。木箱の前でしゃがんで弾をやりすごしても、遠くの敵には丸見えで、殉職はタバコを一服より簡単。

言わば『スーパーマリオ』＋ガンシューティングを同時にこなすのは至難の技で、一度蜂の巣にされて敵の配置を覚え、2回目以降に予知能力を発揮して、出現したら間髪入れずに射殺が基本だ。各面のボスは画面の奥でちょろちょろと動き回り、情けない小物感を出している。

バハムート戦記

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1991.3.8



誰を自キャラにするかで展開が変わるので、飽きることなく長く遊ぶことができる。コマンドの種類も豊富。真のエンディングを眺めて欲しい。

真のエンディングを見られるか？

8人ものマスター（聖騎士ジーク／狂戦士バストラル／大魔術師シェルファ／エルフのエル＝モア／巨人族ガイラム／赤龍ベルフレイム／悪魔族のクリムト／アンデッドのバルマー）から、自分の分身を選べるファンタジー戦略シミュレーション。「政策」と「軍事」フェーズの2つからなり、情報、外交、策略、訓練、探索などコマンドの種類は多いが、「委任」（コンピュータに任せる）により丸投げできるので、シミュレーションの初心者でも取っつきやすい。

どのマスターを選んでも特徴があり、同じ展開になることはない。人間やエルフがマスターの場合、部下の戦士や騎士らは弱っちい。しかし、英雄を「探索」して雇い、部隊を強くしたり、戦闘の指揮ができるようになる。逆にドラゴンや悪魔は個々のユニットは強力だが、命令を聞かずに暴れる、という風にバランスが取られている。ジークを主人公にしたときだけ、真のエンディングが出現。「特定のマスターを死なせない」など条件は厳しいが、約20分に渡る力作は見てあげたい。

ふしぎの海のナディア

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：ナムコ
発売日：1991.3.19

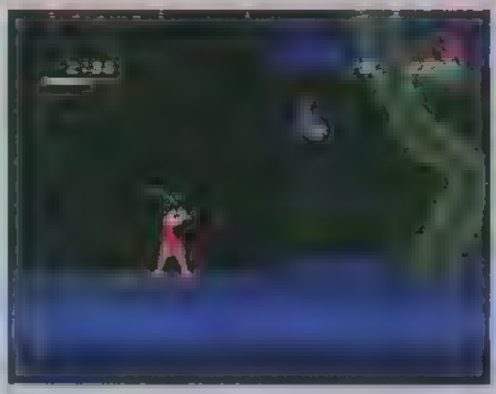
ガイナックスが制作した名作アニメをオリジナルストーリーでゲーム化。オープニングも忠実……とは言いがたいが、このように再現している。

パリも全滅、ジャンも銃殺！

ジュール・ベルヌの「海底2万哩（マイル）」をギョーザの皮にして、日本トクサツの美味しい薬味を詰め込んだ同名アニメのゲーム化。本家のアニメ終了前に発売されたせいか、お話はオリジナル色が濃い。一番の違いは、ヒロイン・ナディアの性格が悪くない！　毎週、主人公のジャンが「肉は嫌い！」だの菜食主義をよそおったワガママ（卵は食べる）に付き合わされる、ソフトSMに胸をときめかせたファンはガックリきたかもしれない。

一応、謎解きアドベンチャーだが、見下ろしの画面をてくてく歩きはRPGに近い。パリ万博で主役の2人が出会い、超潜水艦・ノーチラス号に乗り込んで、ナディアの持つ宝石、ブルーウォーターを三人組のグランディス一味や、オーバーテクノロジー満載の敵組織・ガーゴイルと奪い合うあらすじ。イベントはテンポ良く進み、ついでにテンポ良く人も死んでいく。万博会場は全滅、パリ市街も壊滅、改造ノーチラス号も自爆、ジャンも銃に撃たれて（一度は）死亡！庵野秀明監督だって、ここまでやりません。

魔物ハンター妖子 第7の警鐘

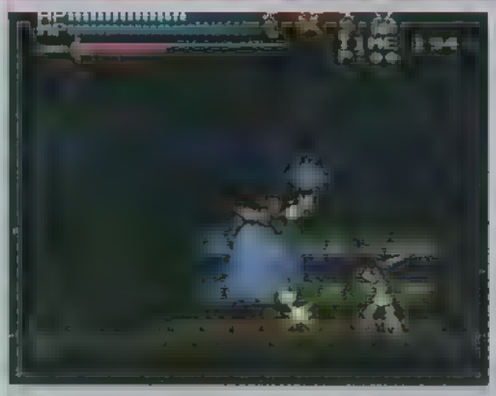


外見に騙されるなかれ、実はアクション性が高い。

ジャンル：アクション ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1991.3 22

「美少女」「メディアミックス」「ギャルゲーのような箱絵」とメガドラユーザーが危険視する要素が3つも入っているわりに、内容はメガドラユーザーこそが大喜びしそうなアクションゲーム。チャイナドレスの女の娘が暴れる美少女アニメ＋メディアミックス＋メガドラの三神合体を合体事故と呼ぶなかれ。死んで覚えるタイプのアーケードテイスト漂う正統派アクション。メガドラの星に生まれたからには、楽に萌えられるはずもないのだ。

ヴァリスⅢ



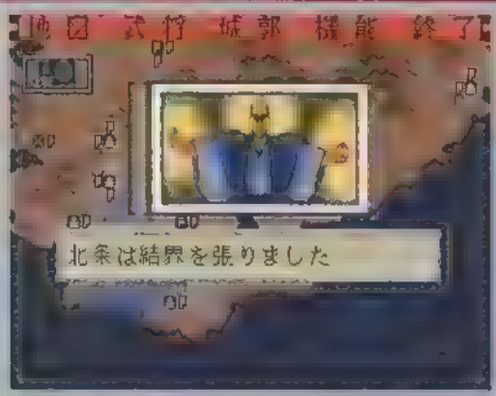
3人でひとつの体力を共有するのか最大のネック。

ジャンル：アクション ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1991.3.22

80年代アニメを制覇したビキニ娘が、超能力を発揮するアクションも3本目。熟成どころか、ゲームとしての仕様が危機百連発！ 会話デモの進行はスタートボタン（ポーズと兼用）、穴の上を平気で滑るスライディング、そして目測を必ず裏切る高低差！

3人のギャルを使い分けられるんだけど、3人で1本の体力を共有するので、ひとりのヘマが全員の足を引っ張ってしまう。「私がプログラマーの山本です」と張本人が自首しているのが潔い。

斬 夜叉円舞曲



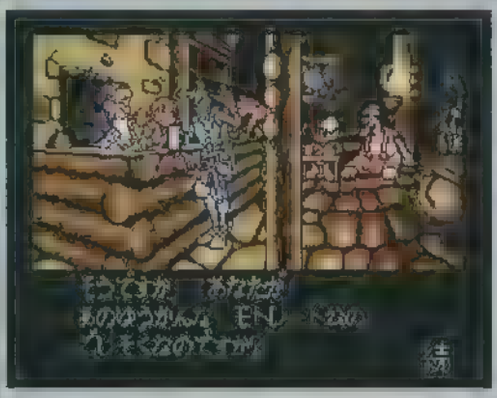
国の政策ナシに戦うのみのシミュレーション。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1991.3.29

ウルフチーム（今のトライエースの前身）の怪奇系歴史シミュレーション。魔に取り入られた信長ら「魔空陣営」&それに立ち向かう「夜叉陣営」&ごく普通のノンケ武将たちによる「中間陣営」が、妖術入り乱れる大合戦を繰り広げる。開墾やら治水やらの国作りは一切なしで、ただひたすらに戦いが続く様はまさに阿鼻叫喚。数字のみの表現ながら、ジェノサイドのように兵士が減っていく。ただ、全体が大雑把すぎて、薄味な印象もなきにしもあらず。

シャイニング&ザ・ダクネス

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1991.3.29



街中の会話などは非常にスムーズに進み、操作感覚はバツグン。「あまりにもスムーズすぎるのでは？」という贅沢な指摘もあるほどの良作。

メガドライバーの前を駆け抜けたRPG

RPG日照りの乾きを癒す3Dダンジョンものの登場に、メガドラ専門誌の紹介ページさえも激震したのを覚えている。生ツバを飲み込んで、『ドラクエ』より面白いんだと勢いよく手を伸ばしたカートリッジ。「祭りは始まるまでが楽しい」とはよく言ったモンだ。

操作しごこちはバツグンに優れている。パッドの十字キーに対応した4つのコマンド、「Yes」「No」を選ぶだけで喉ごしよく流れていく物語。苦戦もなく引っかかりもゼロ、敷かれたレールの上を転がすだけで終着駅というあっけなさだ。余韻もあとかたもナシ。

これは「切りひらく」ではなく「ら致される」ゲームだ。観光ツアーの後ろについて来いと言われ、離れると叱られる。ストレスがないことが、ストレスを起こすこともある。その後、世界観は『シャイニング・フォース』シリーズに引き継がれたが、肝となるスピードを発展させた「続編」は、同じクライマックスが開発した大暴れ車ゲームの『ランナバウト』だと思うのである。

ミッドナイトレジスタンス

ジャンル：アクション
メーカー：データイースト
発売日：1991.3.29

生身の体で巨大兵器と闘うシーンを素晴らしいBGMが盛り上げる。オープニングの叫びはゲーム史上に残る叫びっぷりなので、一見の価値あり。

父よ！母よ！DECO節さくれつ

今はなきデータイーストの残した、レジスタンス戦士が己の肉体を武器に戦うアクションゲーム。オープニングデモで、「父よ」「母よ」「妹たちよ」「生きていてくれ！」と叫ぶ！

原作のアーケード版は、ループレバー（先端にダイヤルが付いたレバー）で8方向を撃ち分けられたが、メガドラへの移植版では「方向を固定するボタン」により代用された。四方八方、どこからでも襲ってくる敵に対する目くばりが戦士のたしなみ。BGMは、原作を上回る完成度。「外部音源を搭載してるのでは？」説がささやかれたが、実際は内蔵音源が使われ、崎元仁氏（『ファイナルファンタジーXII』の音楽担当）のアレンジがすごかったのだ。

巨大歯車！ 巨大戦艦！ 夕焼け空に交錯する急降下爆撃機！ 改造もしてない生身の体で超兵器を打ち砕いていく戦士たち（2人同時プレイあり）。敵から回収した鍵を集めてパワーアップ武器と引き替えるのだけど、これがラストの人質救出にも使われる。わざと鍵をケチって父や母を助けず、妹と2人で「流れ星」をながめる禁じられた遊びも。

スーパーエアーウルフ

縦スクロールは2パターンあり、画面は着地シーン。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：九娯貿易 ／ 発売日：1991.3.29

アメリカ&日本中の男子の心を熱くさせたTVドラマ「超音速攻撃ヘリ エアーウルフ」のゲーム化作品。エアーウルフが活躍する縦スクロールパートと、ホークが人質救出にあたる任意スクロールパートの2部構成で進行する。しかし開発元は今や存在自体が伝説と言える九娯貿易のため、その出来は悲惨。「究極タイガー」と比べてもなお悪い最低級の作品だが、それでもエアーウルフのテーマを聴くと心が熱くなるから不思議。

雀偵物語

アドベンチャーと麻雀勝負を繰り返す展開。

ジャンル：テーブル ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1991.3.29

麻雀とアドベンチャーゲームのツープラトン攻撃！ プレイヤーの目的は、誘拐された聖白河学園の理事長の娘・本条優の捜索で、プールサイドだろうが何だろうが、どこでも強引に麻雀を絡めて女の子たちへの聞き込みを行い、事件を探っていく。主人公の探偵は、外見こそ二枚目のハードボイルドなのだが、喋り出すと「なにそれ、イジワルしないでおしえてよ！」なんていう軽薄さ加減を随所で発揮するのが侮れない。

ヴェリテックス

ゲームの出来はビミョーだがBGMは素晴らしい。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：アスミック ／ 発売日：1991.4.5

本作はプログラム、グラフィックともに低レベルで、何の見所もないゲームだと世間では思われている。だが、実は作曲担当がFM音源界の寵児、崎元仁&岩田匡治コンビということで、メガドラB級シューティング愛好家の間では珍重されている。ゲームを始めたらポーズボタンを押し、心ゆくまで音楽を聴くのが正しいプレイスタイルだ。標準のサウンドドライバーでは逆立ちしても出せない分厚い音色と泣きのメロディーを堪能しよう。

ワードナの森SPECIAL

誰でも気軽に遊べるアクションゲームの良作。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ビスコ ／ 発売日：1991.4.26

アクション嫌いのためのアクションゲーム、と言ってもウソではない低難易度ソフト。敵の攻撃は激しくもシビアでもなく、出現する場所は完全にパターン化されていて、覚えさえすれば難なく避けられる。お店で「月の魔法」や「太陽の魔法」を買ってパワーアップ、妖精の像を取れば、ザコが触れるだけで即死する守護霊（猛毒？）がついてくる。これを、あのシューティングの鬼・東亜プランが開発した、というのは信じがたいが事実だ。

火激

攻撃がヒットしたときの顔も濃くなっています。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ホット・ビィ ／ 発売日：1991.4.26

今や懐かしい「族」と殴り合いで雌雄を決するという、見下ろし視点のアクションゲーム。自分はホモの臭いがする美青年、登場するのはことごとくオッサンという濃さが素晴らしい。試合中にはいかにもな煽りや歓声も飛び、失われた族文化をしのばせてくれます。システムはヒット＆アウェイを繰り返し、ジャブとストレートのコンビネーションで戦うというシンプルかつ緊張感に溢れたもので、移植に際して「ジャンプ」が追加されている。

ラングリッサー

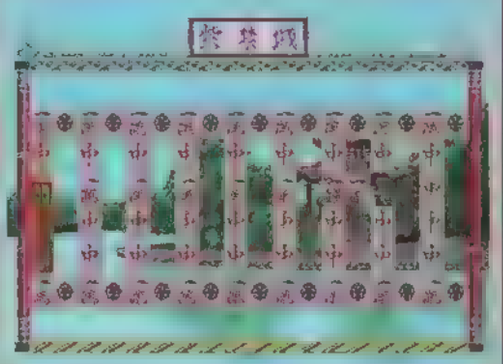
量と質のバランスを上手く組み立てるべし。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1991.4.26

「兵士の命は使い捨て」の消耗戦を、ファンタジー世界で実感できる戦略シミュレーション。名もなき雑兵たちが、超人のごとき指揮官キャラにわらわら突撃すると、ゴミのように散っていく快感。しかし、指揮官も死んだら復活は不可能だ。ヘタを打てば、後半の面ではボロボロになった主人公の陣営が、大軍にもみ潰される絶望にひたれる。また、能力をアップさせる補助魔法がないため、弱いキャラは絶対に強い敵キャラにかなわない。非情だ！

紫禁城

ジャンル：パズル
メーカー：サンソフト
発売日：1991.4.27



麻雀牌を組み合わせて消していくだけに見えるかもしれないが、奥深い。パズルゲームのひとつとして手元にあっても良いだろう。

パズルダンジョン風パズル

『上海』以降、麻雀牌を使った中華オリエンタルテイストを押し出したパズルゲームは数あれど、その中でもパズルゲームファンにはわりと評価が高かった1本がこの『紫禁城』。ノリだけで押し切るインチキ中華風BGMの味わいに、昔のゲームはいい意味だけじゃなくいろんな意味で適当だったことが思い起こされます。

キョンシーが麻雀牌を押して同じ模様の牌（パイ）にくっつければ消え、その面で動かない模様の牌にくっつくと、その模様に変わって動かなくなるというのが基本ルール。時間制限もなく、5手までなら遡ることも可能。マッタリ時間を潰すには、今でもなかなか遊べる。

でもこの感じ、どこかで遊んだことがあるような気がします。そう、この『紫禁城』、RPGなんかで見られるパズルダンジョンのプレイ感覚に、とてもよく似ています。

『ドラクエ』や『ヘラクレスの栄光』『エストポリス伝説』などの本格派大作RPGのパズルダンジョンを思い出しながら『紫禁城』を遊ぶのも、いいかもしれません。

三国志列伝 乱世の英雄たち

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セカ
発売日：1991.4.29

シミュレーション強化期間とでも言うべき時期に発売された三国志。アクション的な要素を取り入れるが、兵糧の消耗がシビアだった

一騎打ちアクションで討ち取ったり

後の「メガロープレプロジェクト」のような目立った掛け声はなかったが、89年～91年を振り返ると「メガドラ・シミュレーション強化期間」の印象がある。『スーパー大戦略』が現代戦、『パハムート戦記』がファンタジー、この『三国志列伝』が古代中国を押さえてクリーンナップというわけだ。光栄の「三国志」シリーズは1万4800円と高価だったし、その「入門編」のつもりだったかもしれない。定価8700円は、とても安いとは言えないけど。

抜きん出て「セガらしい」要素としては、「シミュレーションゲーマー＝反射神経ものが苦手」の法則に逆らい、一騎打ちがアクションゲームだということ。不利な状況でも、腕に自信があれば一発逆転も可能だ。ただし、武将の強さが違いすぎると、乗馬がビビって動けなくなる。曹彪（ダメ武将の代名詞）で呂布を討ち取れると思ったのに、残念！　武将に経験値（武官／文官）があり、戦闘を重ねるとレベルアップするのも新しかった。これで移動や輸送に兵糧を消耗するシビアな仕様がなければ、もっと楽しめたのに……。

ボナンザブラザーズ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.5.17

正義の大強盗になって各ステージをクリア。敵キャラの動きを少しの間だけ封じる銃の使いどころも重要だが、ドアで押し潰すのも有効な対処法だ。

正義の快盗、華麗に参上！

レゴブロックの住人のような2人組の「ロボ」と「モボ」が、ズダ袋を背負ってやることといえば「泥棒」の二文字と決まっている。画面の構成は、手前と奥の2ラインに分かれていて、警備員に見つかりそうになれば「奥行き」を利用し、物影にさっと隠れてやりすごせる。発見されると笛を吹かれて、増援が駆けつけて、包囲網を分厚くされるから大変だ。SOS、SOS、危険がピンチです！

見られちゃあしょうがねえ、拳銃は最後の武器というか最初の武器だ。しかし正義の怪盗らしく、チャカで撃っても警備員はすぐに意識を取り戻して、追いかけっこを続行だ。さらに鉄の盾で銃弾を防ぐ重武装タイプや番犬、腕っぷし自慢の大男もうろつき、通路にはプレス機がぺらぺらに潰そうと待ちかまえている。こんな銀行、重役やOLが廊下を歩いたら死にそうだよ！

しかし、トラップや敵の配置を覚えて攻略を練れば、意外とさくっとクリアできる。空き巣が何度も同じ家を狙う気持ちが分かる……そりゃマズイか。

ファイアームスタング

ジャンル：シューティング
メーカー：タイトー
発売日：1991.5.31

名機ムスタングを駆って大空を駆け抜けろ！ 横スクロールシューターのみならず、ゲーマーならば、このゲームの心地よさを感じて欲しいもの。

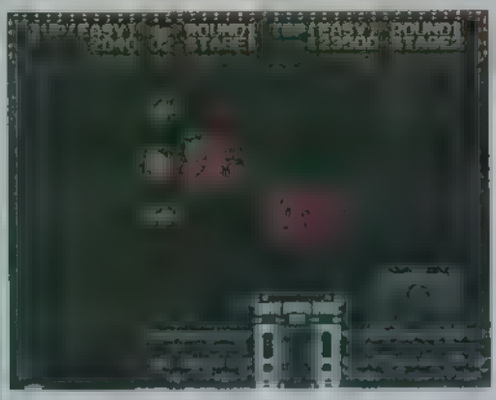
レシプロの名機、P-38が翔ぶ！

太平洋戦争時のレシプロ機、指折り数えて何度目かのスクランブル！ 『1942』（カプコン）から定番とされた「悪い旧日本軍をやっつけろ」をテーマとしたゲームだが、これ見よがしの双胴機であるP-38ライトニングではなく、実用然とした水滴型のP-51ムスタングを選んだ通好みのチョイス。「空のキャデラック」の異名を取り、高速で機動性に富むだけでなく、量産性にもすぐれており、「数は力」というアメリカ軍の理念が形を取ったような名機なのだ。

このゲームは、どういう経緯か、タイトーのブランドで発売された。しかし、元々はジャレコ販売のアーケード用、そして実際の開発は「横スクロールシューティングの職人集団」ことNMKである。メガドラ版も同じくNMKが担当したこともあり、戦艦ボスは消されてデカブツは航空機に統一されているものの、横シューティングとしての遊び心地はすこぶる良い。メインショットは3段階にパワーアップ、前方の敵を一掃するボム、ミスしない限りさくさく進み、死んだら復活困難でドハマリするのもNMKらしい。

ゼロウイング

ジャンル：シューティング
メーカー：東亜プラン
発売日：1991.6.31



吸引ビームで敵をキャプチャ。しかし、あまり役に立たず、むしろ邪魔な感じも。プレイする際はジェネシス版でのプレイを推奨したい。

おバカ英語で世界にデビュー！

このゲーム、実は国内よりも海外で大ブレイクした。火がついたきっかけは、オープニングデモの中の「All your base are belong to us」というフレーズ（海外版）だった。「君たちの基地は、すべて我々がいただいた」と言いたかったらしいが、英文法の間違いが玉突き事故！「"base"（基地）の複数形は"bases"だろ」「"belong"は自動詞なのでbe+受け身にならない」「そもそも受け身なら"belonged"だろ」。もし日本人がツッコミを入れてもイジメにしかならないのを、外人さんはFlashムービーを作って笑えるおちょくりをした。そんなわけで、「和製ゲームのバカ英語」ランキング一位に君臨しているのだ。

ゲーム内容は横スクロールのシューティング、東亜プランにしては弾幕が薄め。独自の要素としては、吸引ビームで敵キャラを捕まえられることか。しかし、一発の弾しか防げず、重いものは自機を引きずって下に沈んでいくし、ロクな目に遭わないんだな。ゲームを伝説に残したい開発者の諸兄、英語を勉強しちゃダメ！

アークス・オデッセイ

ジャンル：アクション
メーカー：ウルフチーム
発売日：1991.6.14

クォータービューで展開するアクションRPG。ボス戦でしか経験値が上がらないため無策で突っ込むとザコキャラにやられたり、迷ったりもする

経験値のない異色アクションRPG

ウルフチームは「大振り」なメーカーだ。いつも全力のフルスウィング、そして築かれる三振の山。そのうち「がっかり」の玉は受け皿一杯に溜まり、たまにチューリップが開いて払い戻される。『アークス・オデッセイ』は、数少ない「当たり」の1本だ。悪魔"カミストラ"を封印する"レアティの力"が、魔王降臨を企む者たちによって盗まれた。「たたかう」「まほう」などのメニューを選ぶRPGか、剣や拳を叩きつける肉弾アクションかと思えば、クォータービュー（斜め見下ろし画面）の弾を撃つシューティングである。

「ビジュアルRPG」をうたっているが、ザコを何匹倒しても、経験値とお金は手に入らない。その代わり、ボス戦の後に出る赤い宝玉＝攻撃力アップと、青い宝玉＝体力アップを取り分けて成長する。キャラの育て方によっては、凶悪なボスに苦戦また苦戦！　マップはだだっ広くて迷いがちだが、メガドラの斜め方向に入りやすいパッドだと、操作しやすくてグッド。2人同時プレイもでき、「一度の魔法で2人が回復」という裏技もある。

アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1991.6.17

騎兵と戦車がぶつかり合う、この燃える戦闘画面を見よ！ しかし、この優位な戦いができるのも少しの間だけ。シリーズを通しての基本コンセプトは「この悲劇が繰り返さないことを願って」なのだ！

ウォーシミュレーションの老舗『大戦略』シリーズの中でも、「旧ドイツ軍」をフィーチャーした異色の1本。裏技で“カクバクダン”の使用が可能になるなど、世界を敵に回した問題作!?

諸君、私は戦争がキライだーッ!!

戦争は悲惨だ。街は無残に焼かれ、命を奪われた人々は帰ってこない。それでも戦争シミュレーションが辛うじて許されるのは、敵味方に分かれても、ともに認め合うところがあったからだろう。『アドバンスド大戦略』は、「ドイツから見た第二次世界大戦」を扱っているが、プレイヤーは前線の一司令官にすぎない。知力をふりしぼって戦い抜いても、時代の波に翻弄される無情を噛みしめる。いわば、もっとも「戦争美化」から遠いゲームなのだ。

しかし、オープニングデモにヒットラーと鍵十字、ダメ押しにジーク・ハイル！

欧州で発売が危ぶまれたのも当然すぎる仕様だが、中味は徹底したリアリズム。仮想戦記ものに見られるご都合主義は切り捨てられ、史実をなぞって再現している。

この「再現」の例をあげると、1面のポーランド侵攻作戦における「騎兵（ナマ身）×戦車」のマッチメイクなど。機関銃の掃射でなぎ倒される兵士たちや、それに苦戦する初期ドイツ軍のヘボさも、実に「史実」通りである。

そして勝利を重ねるほど、勲章代わりに、より過酷な戦場に投入されることになる。

ベルリンのはるか東、旧ソ連（ロシア）の地を攻める「バルバロッサの戦い」では、「天候モード」により雨が降り、草原が沼地に変わる「冬将軍」を表現。哀れ、ドイツ軍（＝プレイヤー）は足を奪われ、一歩も動けない文字通りの泥沼にとらわれる。しかも後半に差しかかると、圧倒的な物量にモノを言わせる米軍が参戦……。

軽快なノリの『スーパー大戦略』と基本は同じシステムながら、500種類以上の兵器データを導入し、思考ルーチンも練り込み、定価で買っても大安売りなアンコの詰まり方。ついでに、思考時間までヘビー級の重さでなければねえ。英米の物量に押し潰されて殲滅（せんめつ）されるのが好きな人は、Windows版でなくこちらを！

MEGA DRIVE

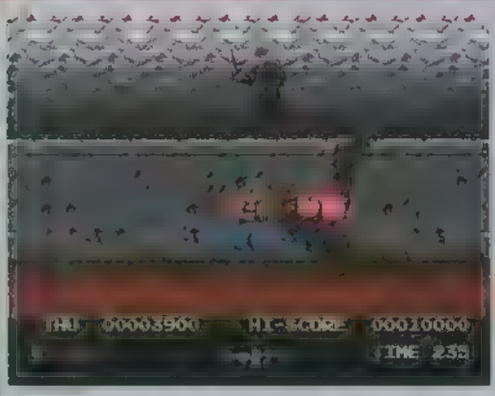
ブルーアルマナック

美麗なオープニングより。SF魂を注入した1本。

ジャンル：RPG ／ メーカー：講談社総研 ／ 発売日：1991.6.22

ホット・ビィが開発したSF系RPGというところから、ファミコンの『星をみるひと』しか思い浮かべられず、敬遠されがちだったのは寂しい限り。パソコンの『サイキックシティ』や『発汗惑星』を思い出す人にこそ遊んで欲しかった！ ホット・ビィのRPGは、その設定に受け継がれる熱きSF魂こそ楽しむもの。美麗なオープニングを見て元ネタを3本は指摘できる、現在40代のSFマニアにこそ遊んでもらいたい。システムはiモードっぽいけど。

サンダーフォックス



当時のコレ系ゲームは、なぜか上半身裸が多い。

ジャンル：アクション ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1991.6.26

対テロ部隊サンダーフォックスの活躍を描く横スクロールアクション。アーケード版はあまり人気がなかったものの、演出や乗り物のバリエーションに凝っていて、80年代ミリタリー系アクションの魂を多少なりとも受け継いでいた。しかし移植にあたって2人同時プレイや乗り物といった要素が消え、上半身裸の野郎がナイフを持って敵陣に突っ込むだけのゲームになってしまった。どことなく「ニンジャウォーリアーズ」風なのも謎。

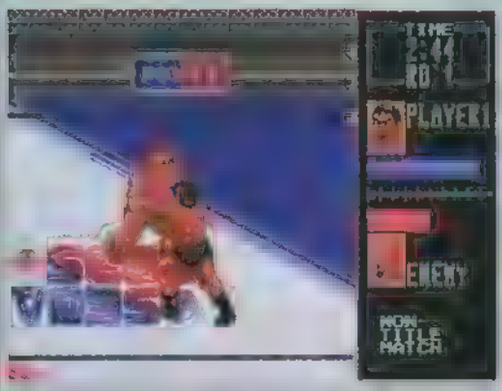
エイリアンストーム

ロボの必殺技「自爆」が炸裂！ コンボも気持ちイイ!!

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.6.28

エイリアンがぷちゅっとはみ出した特製ハンバーガーを売るのは仮の姿、その正体はエイリアンバスター！ メンバーは、男、女、そしてロボットの三人組。開発がチームシノビということで、『忍』～『ゴールデンアックス』の悪ノリがエスカレート。格闘ステージでは、粘液のしたたる異星の客どもに連続技をたたき込むのが気持ちイイ。ロボットの必殺技は自爆だ！ ガンシューティングの面では、コンビニやガレージの中で銃を撃ちまくれる。

レッスルウォー



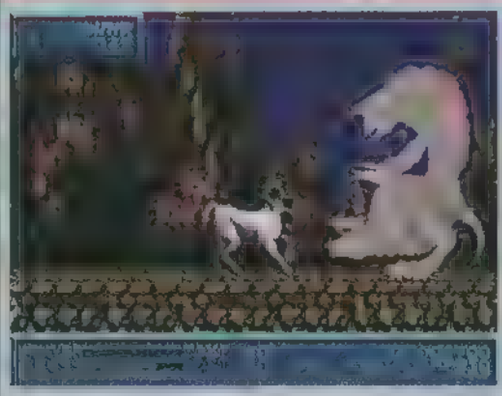
連打の嵐にパットと右腕、どらか先に壊れるか？

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.6.28

メガドライブ初のプロレスゲームは、若手レスラーのブルース・ブレイドが、各都市の強豪と戦って全米マット統一を目指すアーケードからの移植作。

内容は2文字で表現できる。それは“連打”。パッドにボタンが陥没しそうなくらい叩きまくる体力勝負ゲームだ。それこそ「ウォー！」と叫びたくなるくらいしんどい。凶器攻撃のときですら連打させる鬼っぷりに、筆者の右腕は引退寸前だっての！

セイントソード


計画的にアイテムを駆使してクリアを目指せ！

ジャンル：アクション ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1991.6.28

タイトーの数少ないメガドラオリジナル作品のひとつ。サイドビューのアクションで、ステージ内にある鍵を探して扉を開け、ボスと戦っていく。主人公は基本的に人の形をしているが、神話世界の半獣のように下半身を馬や魚の姿に変えたり、翼で空を飛ぶことも可能。剣術アクションとしては「ラスタンサーガⅡ」並みだが、形態を変えアイテムを駆使して鍵を発見したときの喜びはひとしお。ケンタウロス形態の後ろ蹴りもラブリー。

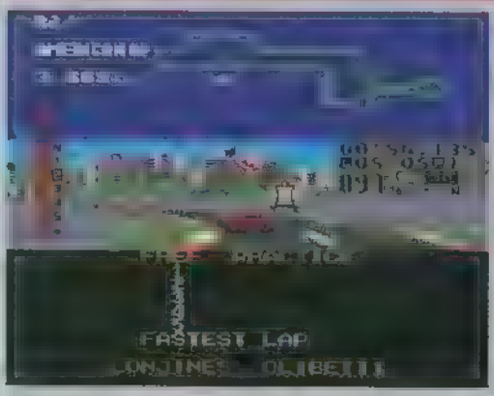
マーベルランド

遊園地のような楽しい雰囲気とギミックが満載

ジャンル：アクション ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1991.6.28

ナムコの運営していた「ワンダーエッグ」などのテーマパークの記憶が、このゲームには充満している。揺れる海賊船に、水面を浮き沈みするシーソー。敵を踏んづけて倒す古き良きスタイルのほか、「分身」をぶつけるユニークな攻撃方法もあり。各面のボスとの決着はボタン連打の綱引きや、「ボカスカジャンケン」というバラエティ路線だ。ボーナス面は、パックマンたち歴代ナムコのキャラが豪華パレード。得点を稼げる星を取り逃すほど見とれる！

ファステスト・ワン

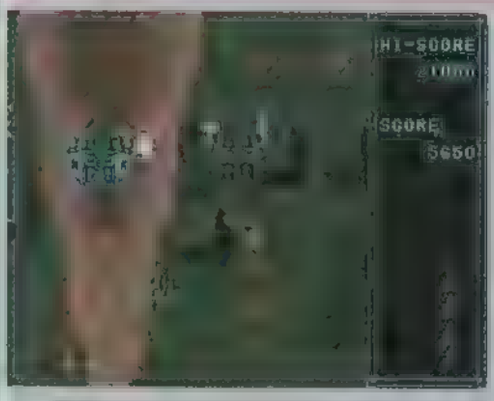


このように3分割されいて見づらいのが難点。

ジャンル：レース ／ メーカー：ヒューマン ／ 発売日：1991.6.28

当時流行のF1を題材にした擬似3Dレースゲームで、同社の『ヒューマングランプリ』シリーズの姉妹作とも言うべき作品。ハンドルが重く、アクセルベタ踏みでは完走すらできないというシビアな操作感は完全に上級者向け。フォーミュラーカーの厳しさをよく表現しているという点でマニアに評価されたが、常に上下3分割されているため画面が極端に狭く、絵的にチマチマしていたせいで、それ以外の人には不評だった。

雷電伝説

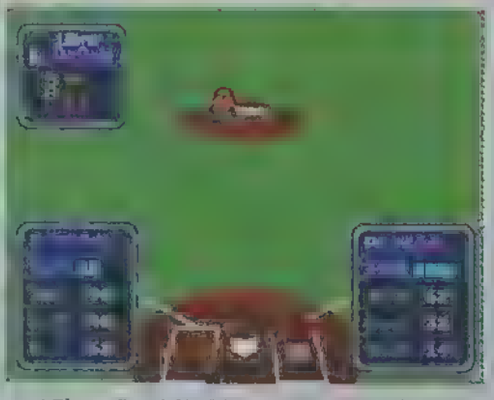


あの『雷電』が、ついにメガドラに登場！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：マイクロネット ／ 発売日：1991.7.6

セイブ開発によって制作されて大ヒットを飛ばした、縦スクロールシューティングを移植したソフト。扇形に広がるワイドショット（赤）や集中攻撃に向いたブルーレーザー（青）、無敵になるボムなど、あらゆる面で東亜プランのゲームと酷似している。しかし、「2種類のメインショットと副武装（ミサイル）」のルールが分かりやすく、死にそうで死なないバランスも絶妙だ。メガドラ版に追加された「真のラストステージ」は鬼の難しさ。

球界道中記



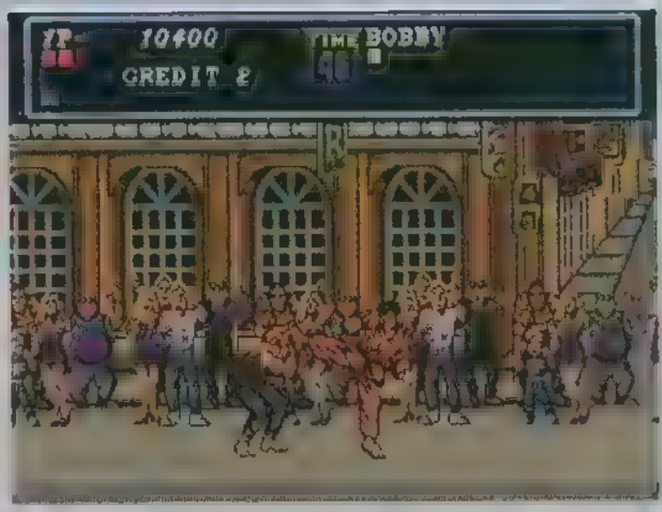
アイディア豊かな野球ゲームだが破綻なく遊べる。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1991.7.12

10年早く大リーグ時代到来を予言してたファミスタならぬ“メガスタ”。国内12球団プラス世界4リーグ、隠しチームも3つで盛りだくさん。ナムコオリジナルのチームだけでなく、ギリシャ神話チームも降臨しちゃうんだから。砂漠では打球が転がらず、氷のスタジアムではすべりまくる。ところが、ゲームの部分がしっかりできてるので、破綻なし。ダッシュキャッチやジャンプなどの操作もできてテクニックを極められる、やりこみ系。傑作。

ストリートスマート

ジャンル：アクション
メーカー：トレコ
発売日：1991.7.19



間合いも読みも何もなしに「とりあえず殴りまくる」と勝てる!? 画面だけでは伝えきれないかもしれないが「対戦格闘」というよりは、むしろ「タイマンのアクションゲーム」といった雰囲気。

SNKが誇るアーケードのカルト対戦格闘ゲームがメガドラに登場！「ガードもなければ、上中下段の攻防もない」というシステムが衝撃的。『ストⅡ』以前の格ゲーを象徴するような1本。

ファットマンよりはスマート？

思えばメガドラの対戦格闘は悲惨な出来のものばかりだった。特に『ストⅡ』以前は、手を出した瞬間にヤケドするような壮絶すぎる作品ばかりで、読者の安全を考えたらとても紹介するわけにはいかない。よってこのページはこれにて終了！

……と言えたらどれほど幸せなことか。

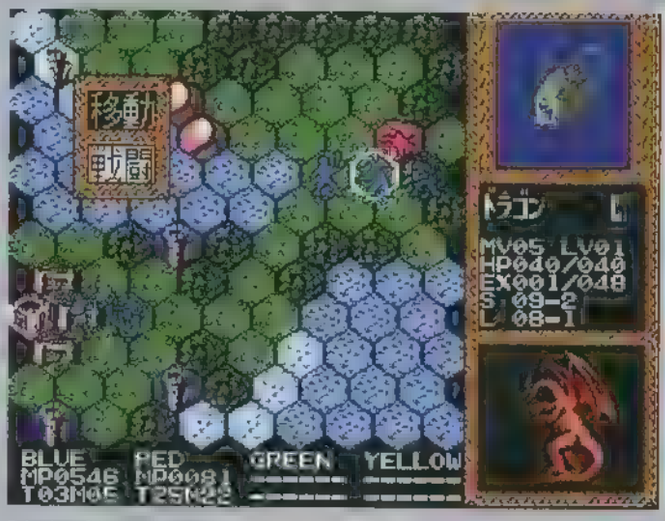
元々はSNKのアーケードゲームで、見方によっては『餓狼伝説』のルーツと言えなくもないが、だからといって手を出してはいけない。『ストリートスマート』は間違いなく地雷だ。まず、対戦格闘という言葉から想像されるイメージを捨てて欲しい。ガードもなければ上中下段の攻防もない。どちらかと言えば『ファイナルファイト』のような、ベルトスクロール格闘アクションに近いだろう。ライン移動しつつパンチやキックを連打するだけの戦闘スタイルとなる。しかしあれは多数のザコをなぎ倒していくのが楽しいからこそ成り立つのであって、1対1では駆け引きがなさすぎて飽きがくる。しかも対戦モードすらない。一応、ボタン同時押しで必殺技らしきものが出るが、さほど役には立たない。

敵に勝つとファイトマネーがもらえる。いわゆる残虐行為手当みたいなものだが、これでギャンブルをすることができる。次の試合で勝つのはプレイヤーか敵か？ ここで敵に全額賭けて、次の試合でわざと1ミスすれば軽く1000万ドルは儲かる。世間ではそういうのをイカサマというが、株式会社トレコの基準ではそう言わないらしい。ファイトマネーの額によってエンディングが変わるので、ひたすら敵に賭け続けよう。空しくてもそうするんだ！

こんなに中身はふざけているのに、ステージクリア後に出てくるおねーちゃんの一枚絵には複数の水着パターンがあったりするから侮れない。プレイヤーに何らかの報賞を与えるのがトレコの礼儀なのだろうか。同社の『ファイティングマスターズ』ともども、どんなゲームにも愛を注げる天使の心を持ったメガドライバーにのみオススメする。

マスター・オブ・モンスターズ

ジャンル：シミュレーション
メーカー：東芝EMI
発売日：1991.7.26



「大戦略」以降に発売されたウォーシミュレーションゲームから派生したひとつの形がこれだ。骨太なシステムの上に召喚などの言葉が並び世界観も徹底。ファンタジー好きはハマること請け合い。

ウォーシミュレーションの傑作『大戦略』の舞台をファンタジー世界に置き換えた異色作。モンスターを操りながら、領土を奪い合う。音楽は、すぎやまこういち氏が担当している。

骨太なあくまで骨太な

ウォーシミュレーションゲームの歴史を語る上で外すことのできない、システムソフトの名作「大戦略」シリーズ。作を重ねるのに従って、様々なバリエーションを生み出してきた本シリーズだが（たとえば思いっきり史実に振り切ったのが、あの「アドバンスト大戦略 ドイツ電撃作戦」だ）、そこから派生したのがファンタジー世界を舞台にした本作「マスター・オブ・モンスターズ」である。なので、システム部分はほとんど「大戦略」のものを踏襲。索敵、近距離戦闘、遠距離からの攻撃といったベーシックな部分はもちろん、最大の特徴であるユニットの成長などもそのまま。軽い気持ちで手を出すと痛い目に遭うのは必至、じっくり腰を据えてかからないと遊べないところまでまんまである。

この「マスモン」独自の要素として、マスター（プレイヤーの分身）の魔法でユニット回復や攻撃ができる。生産ではなくて、ユニットの召喚だったり、微妙に違う部分も多々ある。が、これらの要素はあくまでもオマケ。大勢を左右するのはやはり、ひとつひとつの戦闘の積み重ねであり、プレイヤーの戦略。というわけで、このメガドラ版も、実に地味なのである。ジャケ裏には「アニメーション処理で表現される迫力満点の戦闘シーン」なんて書いてあるが、（特に手駒の少ない序盤のうちは）ひたすらに殴り合いを繰り返すのみ。ゲーム中のモンスターのグラフィックが、妙にリアリスティックだったりするから、なおさらのことだったりする。

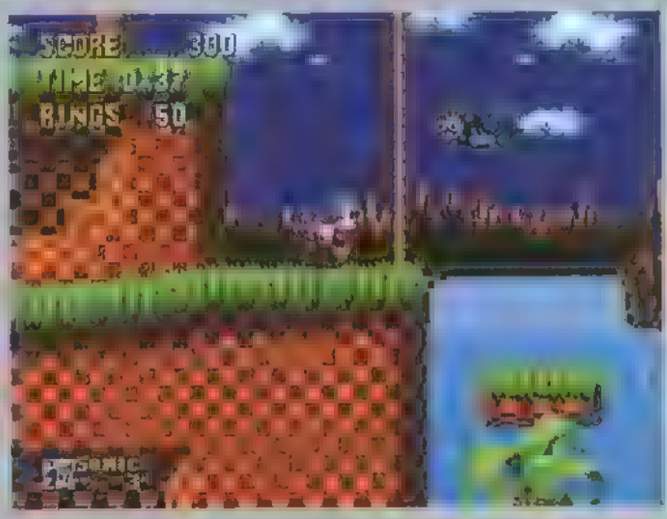
がしかし、僕はこの作品が好きだ。1個ずつ、慎重にも慎重を重ねてユニットを展開させていく、その感触は「ハリー・ポッター」というよりは「指輪物語」。派手さもなく、むしろ質実剛健。ページをゆっくりとめくるように、自軍のユニットに指示を出す。もしかするとこの“遅さ”こそが、実はファンタジーのファンタジーたるゆえんなのかも……なんて思いながら、CPUの思考の遅さにイライラしてます。って、それじゃダメじゃん。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.7.26

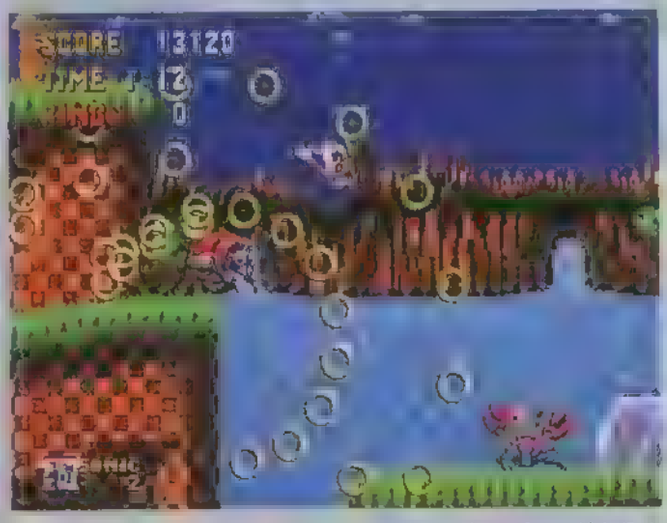
これぞセガ！ その圧倒的なスピード感で、ライバルの“ヒゲのイタリア人”を一気に蹴散らした（地域＆期間限定）我らがソニックのデビュー作。これなくしてメガドラは、そしてセガは語れないのだ！

言わずと知れた、任天堂のマリオと並ぶセガの看板キャラ・ソニックのデビュー作！ 圧倒的なスピード伝説は、ここから始まった！



スピードを重視した作りは、当時随一の疾走感。現在もソニックは、様々なプラットフォームの上を仲間と走り続けています！

Dr.エッグマンとの死闘の歴史は、この作品から始まった。各ホスキャラには、『ソニック』らしい演出や攻略方法がある。



各ステージで集めたリングを持っている限りは何回ダメージを受けてもOKというアイディアも秀逸（穴に落ちると一発死）。

ソニックは背中で語る

ソニックはぐるぐると回っている。地球もぐるぐると回っている。

「大いなる助走」というが、たいがいは犬のように同じ場所をぐるぐるとしている。意気込みが空振り、告白をためらい、固めた決意を反芻して、ひがなが一日、ぼーっと空気を睨むことがある。気持ちは、どこにも空しく消えたりなんかしない。心は迷いのネジを巻き、前へ進むエネルギーを貯える。きっかけさえあれば、ぱっと手を放せば、チョロQみたく一目散にわき目もふらず駆け出していくだろう。

このゲームでは、迷おうと思えばいくらでも迷える。しかし、手形の跡がつくような、べったりした引き止め方はしない。ステージに粘着力がないと言ったらいいのか、テープを貼っても剥がれるステンレスの本棚に近い、つれない肌ざわりだ。休んでいれば足場は崩れる、しょっぱい攻撃は来る、じっとして美味しい思いなんてひとつもない。

冷たいのか。表情に乏しいのか。

いや、これは「背中」だ。

ソニックは、遥か前のほうを走っている。だから、見えるのはいつもヤツの背中なのだ。「モタつくなら、置いて行くぞ!」と語る背中。カッ飛びに速く走れば、「そのぐらいでいい気になるな!」と背中でエバる。きっと自分だってぐるぐる回り、コケたりしているのに、しゃんと背筋を伸ばし、汗の跡さえ残さない。

クールさとは、そういう背中の熱さだ。

プレイヤーをいっとう引き離し、ヘトヘトにへばった顔を見せまいとする意地っぱり。楽しくも辛いステージ丸ごとが、そんなソニックの背中だ。ぴん、と下ろし立てのシャツのように突っ張った走りを、いつまでもどこまでも追っかける。ゆるみ、巻き取り、またゆるむ。ヨーヨーの糸のような絆は、同じ心のネジから来ている。まだ僕らは、面と向かってソニックの顔を見ていない。「並び」かつ「お友達」のゲームはごまんとあるが、「ぶっちぎり」かつ「背中が見える」のはごくまれだ。今日も青空、ソニックが遥か彼方でループを回る。この距離の置き方、ネジの巻き方なしには、10数年も長続きなんてしなかっただろう。

そうは言っても、いや「腐れ縁」の仲として言おう。コイツ、そうとうひねくれ者だ。

生みの親である中裕司氏が、1位がレースゲームで10位が「マリオみたいなの」と言った「作りたいゲーム」のリストを提案したとき、10位のほうが通って1位が落ちたという。だから「ハリネズミの形をしたレースゲーム」の血を濃く持っている。

レースをしくじれば、待っているのはクラッシュだ。路面の状態を確かめるのに、まず1周。イン・コース・アウトのラインを知る2周目、3周目にコーナー感覚をつかんで走りを仕上げる。とまあ、ソニックも以下同文。

レーサーが体で覚えるように、プレイヤーも痛い思いをして覚える。要は「正しい」もあれば「間違った」コースがあり、ガイドも用意されているのだが、「行きすぎ」→「バネで後ろに押し戻し」→「針ぶすまにグサリ」とか、教え方が相当にくたらしい。ガードレールと比べればジュウタンみたいなものさ、と天国のセナに諭されたら、グウの音も出はしないが。

それでも、先を見たくてたまらなかった。

いきなし「セーガー!」としゃべる、もうこれでイチコロである。マスターROMを工場に預ける寸前に詰め込まれた音声合成、『大魔界村』で培われた滑らかなフィールドの移動。そんな目もくらむゴチソウの中でも、息を飲み込んだのが「回転するボーナスステージ」だった。回転は、メガCDの十八番のはずが、その発売5ヵ月前に、メガドラ本体だけで実現していたのだ。その頃話題になった、ドリカム(中村正人)作曲の爽やかな音楽さえも、背景へしりぞいた。

楽しい、辛い、痛い、驚きが代わりばんこに来るマラソンだった。

その後、アメリカで大ヒットして「セガの顔」となり、3D化されたシリーズも回を重ね、すっかり「3Dの顔」にもなったソニックだ。けれど、一直線を走る2Dソニックの背中には、今でもきりりとネジを巻いてくれる上等さがある。

空牙

ジャンル：シューティング
メーカー：日本テレネット
発売日：1991.8.2

それぞれに特徴が変わる機体に乗って戦闘に挑む。多少の不満を吹き飛ばしてしまうくらい、各ステージのエッセンスや名曲揃いのBGMが最高。

ニューヨークも沈黙する名曲を聴け

データイーストが開発した業務用ゲームを、やはり同社が移植した縦スクロールシューティング。謎の組織「ラグナロク」が一夜のうちに世界の重要拠点を制圧し、超高性能戦闘機「SILPH」「VALKYRIE」、「SEYLEN」（いずれも女神の名前）の3機が出撃する。オープニングの「ニューヨークも沈黙しました」というセリフがしびれる！

主役メカの3機は、それぞれ高い火力を持つが移動が遅い、移動は速いが攻撃にクセがある、と一長一短で、機体を変えれば違う遊び方が楽しめる。一画面に収まらないほどの巨大戦艦やミサイルが登場し、ケレン味もたっぷりだ。

4種類のパワーアップのほか、ゲージを消費して無敵になる「バレルロール」や、攻撃を強化する「ブースター」といった独自のシステムも充実。もっとも、ゲージの溜まるのが遅くて「バレルロール」が役に立たなかったりするが。

そんな細々した不満も、“泣きメロ”入りのハードロックがかき鳴らされる名曲の前にはかすんでしまう。フルコーラスを聴きたいために、わざとボス戦を長引かせがちだ。

超闘竜烈伝 ディノランド

ジャンル：ピンボール
メーカー：ウルフチーム
発売日：1991.8.2

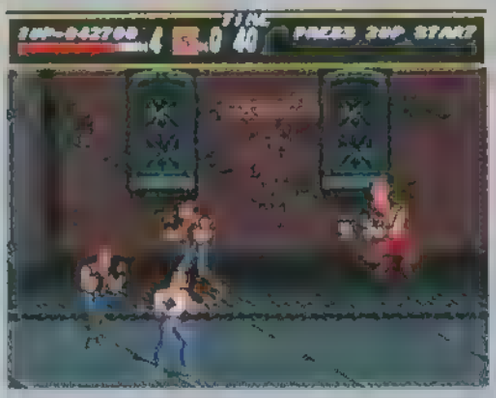
昔から固定ファンの多いデジタルピンボールだが、本作は、やや大雑把な感も否めない。メガドラの魔力により、このような進化を遂げたのか？

何事も体当たりなディノ君

デジタルピンボールというジャンルは海外PCから始まり、任天堂の『ピンボール』で花開き、ナグザットの『デビルクラッシュ』でブレイクしたわけだが、どういうわけかメガドラに来ると奇怪な進化を遂げてしまうから頭が痛い。ピンボール台のモチーフとなるのは恐竜時代。陸海空と舞台は入れ替わる。ボールは単なる鉄球ではなく、身体を丸めた恐竜のディノ君。場面によっては恐竜の姿になることもできる。他のデジタルピンボールと差別化を図るという意味では、そういった特徴をつけても何の問題もないわけだが、ピンボールとしての基礎がいまいちなのが気にかかる。台のデザインが退屈で、ボールの飛び方も大雑把、なおかつ処理に引っかかりを感じるとなると、暇つぶしとしてプレイすることにさえ疑問を感じてしまう。ディノ君の目的は恋人のフレンディーを救出することだが、それなら無理に身体を丸めてる場合じゃ……とツッコミのひとつも入れたくなる。『クルーボール』並みの馬鹿さ加減を発揮できていたら、もう少し評価も変わっただろう。

ベア・ナックル 怒りの鉄拳

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.8.2



ベルトスクロールアクションがメガドラへ光臨。メガドラの看板タイトルとなる。他のアクションゲームにはない特徴的な要素も組み入れていた。

怒りの鉄拳、ここに炸裂！

『ダブルドラゴン』『ファイナルファイト』から始まったベルトスクロールアクションのブームが、ついにメガドラにもやって来ました！ 本作はメガドラにおける同ジャンルの看板シリーズの1作目。それだけに内容もベーシックで、確実な雑魚の処理が要求されます。余裕こいて雑魚を扱い損ねていると、いつの間にか体力の8割が減っていた……なんて悲惨なシチュエーションもちょいちょい発生。あまりの怒りに、いつの間にか禁断の秘技「振り向きを使った打撃ハメ」も解禁！ サブタイトルにある「怒りの鉄拳」とはこういう意味なのか、と危うく間違った悟りも閃きそうに。

特徴的な「後方組み」や「受け身」といった要素は、すでに本作から存在しており、特に投げを使う敵との「受け身」を駆使した戦いは熱いものがあります。

このノリに欠かせないのはゲームミュージックの巨人、古代祐三氏によるハウス調BGM。音源の世代を超えて現在でも愛されており、現在も筆者のお気に入りのひとつです。

メガトラックス

ジャンル：レース
メーカー：ナムコ
発売日：1991.8.6

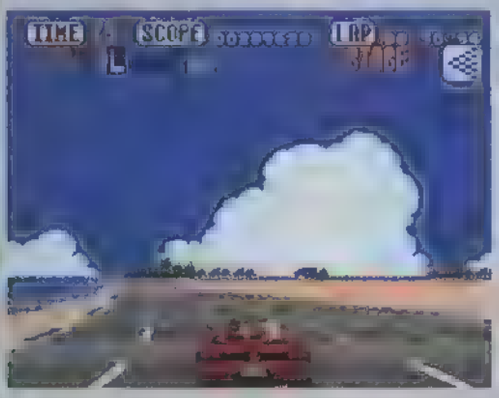
四輪バギーを操縦してゴールを目指せ！ しかし、何とも見づらい画面になっている上、マシン操作のハードルの高さもあり悪印象になってしまった。

ATVでオフロードを堪能

ATVと呼ばれる四輪バギーを使ったオフロードレースゲーム。アーケードの『フォートラックス』の移植版だが、迫力あるコースのアップダウンやダイナミックなバギーの動きは再現されておらず、移植度は低い。メガドラオリジナル作品として見ても、かなり地味な部類に入ってしまうだろう。常に上下分割されている狭苦しい画面と、難しい操作が悪印象を生む原因だ。画面は仕方ないが、操作に関してはある程度まで克服することができる。本作に出てくるATVは高速でコーナリングすると、遠心力に負けて転倒してしまう。他のレースゲーム以上にスピードコントロールに気をつかい、車体が傾き始めたら逆ハンドルを切りつつブレーキングしよう。ジャンプ台もフルスロットルで進入してはいけない。台の頂点でアクセルをオフにし、よろけずに着地したことを確認してから再びアクセルオンしよう。本物のATVとは異なる部分も多いが、マシンを操ること自体がひとつのハードルになっており、そこを乗り越えれば酷評するほど悪いゲームでもない。

アウトラン

ジャンル：レース
メーカー：セガ
発売日：1991.8.9



名作アーケードをメガドラに移植。さすがにアーケードほどのクオリティは無理だったが、ドットで構成した空間は十分に満足できるものだった。

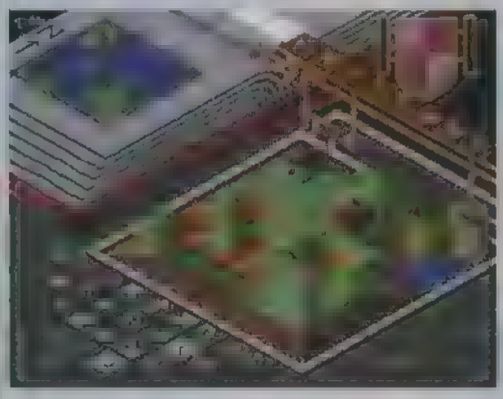
開発者の心意気あふれる名移植

無謀なチャレンジだった『スペースハリアーⅡ』で絶望のどん底に沈められ、体感ゲームへの愛がセガへの不信感に取って代わられようとしたその時、大量の失点をたった1本で挽回してしまった名プレイ的な、同名アーケードゲームの移植作品。

しかし、本家の『アウトラン』から5年経ったぐらいでは、数十万円の業務用ハードにメガドラ（当時すでに「2年前のハード」になってた）に追いつけるはずもなく、正面きってタイマン張るのは酷である。何しろ元が、頬をなでるヨーロピアンの風、オープンカーから見渡せるビーチサイドの海、もくもくとしたクラウディマウンテンの雲などを、汗水たらしたドットから成る擬似3Dで表現した「水面下の白鳥の足・ターボチャージャー付き」だ。それを質の落ちはあれど、名所を削ることなく再現。エンジン音もなくなったし、完全移植とはいかなかった。しかし、原作の高みに這ってでも近付こうとする、スタッフの心意気は確かに受け取れたのだ。

ポピュラス

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1991.8.9



まさに「神の視点」で地形の変化から領土の奪い合いまで行える名作であり、現在でも熱狂的なファンが多い。あなたは、どうやって領土を奪う？

あなたはアリの巣に水を注ぐ人？

天空から見るように世界を俯瞰するゲームや小説を「神様視点」という。たいてい、その小さな神様は勇者やロボットの体を借りたりするのだが、『ポピュラス』は文字通り、「箱庭の神様」となるゲームだ。地盤を上げ下げして、土地を平らにならして、自分の信者が住みやすい環境を作る。平地に人が来ると家が建ち（進化すると城に！）、子孫を増やす。過剰になってあふれた人たちは家を出て、また新しい家を作る。生めよ増やせよ、今の日本じゃ足元にもおよばない出生率の高さだ。

自分が神であるからには、敵は「悪魔」である。相手の信者も領地を広げるが、大地の広さには限りがある。そこに争いが起こり、奪い合いが生じる。沼を作って侵入を防ぐだけでは追っつかない。噴火や洪水の天変地異を起こし、敵地に騎士を送り込んで、「悪魔の民」を滅ぼすのだ。ハルマゲドン（最終戦争）を起こしてひと思いにカタをつけるか、信者を増やしてちまちま敵軍をいじめるかで、性格がバレてしまう。友達が見てるときは気をつけよう。

ジュエルマスター

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.8.30

初期装備のうちは苦しい山道の連続だが、それを越えた瞬間、このゲームの真髄を見ることができる。その山道を越える勇気があるのかどうかだ。

アイディアに富んだ隠れた名作

魔力を秘めた宝石を組み合わせ、攻撃や防御する魔法を身につけていくアクションゲーム。「自由度の高いゲームは最初がつまらない」という法則を地で行っている。初期の装備では、手元に宝石がひとつしかなく、「組み合わせる」というアイディアがまるで活かされていない。魔法使いのくせに、炎をまとったパンチを出せるだけだって？ 発売された当時は「アイディア倒れ」という、無慈悲な評価を下したゲーム雑誌もあった。

ところがどっこい、苦しくて単調な序盤を乗り切って、宝石が何個か集まると、あれよあれよと面白くなっていく。水、火、土、風の4つの属性、それぞれ4段階の強さの宝石（ジュエル）をかけ合わせれば、広く飛び散る炎や、壁を貫通していく風の刃が手に入り、向かうところ敵なし。終盤に近付くほど楽になり、噛めば噛むほど味が出てくる。ゲームの入り口に、もう一ひねり「引き」があれば、もっと売れたかもしれない。こういう「発掘待ちの名作」が、メガドラに多いのはやるせない。

プロ野球スーパーリーグ'91

ジャンル：スポーツ
メーカー：セカ
発売日：1991.8.30

12球団の公認を受けて実名の選手と球団が登場。掛け声やBGMも強化、他のゲームと肩を並べる出来栄えを誇った。しかし、バットが細すぎ。

誰か肉付けしなかったのか……

前作の発売から2年後、12球団の公認も受けて、『スーパーリーグ』が大幅にパワーアップして登場。タイトルにも“プロ野球”の4文字が冠された。

ポイントとしては、もちろん選手の実名使用。「タイダース」も、晴れて「タイガース」になった。審判の音声は、前作に比べて心なしかやや迫力に欠けるが健在。守備陣への掛け声もビシバシ飛んでいる。さらに、数は少ないものの、球場もセレクトできるようになり、選手のパラメーターも細かく設定されている。

だが、一番大きな変更点は演出面にある。観客席からの応援歌テイストの曲が試合中のBGMとなり、臨場感もUP。曲のバリエーションも多い。また、打球が飛んだ後の見下ろし型画面は廃止され、他の野球ゲームとほぼ同じような画面構成になった（賛否が分かれるかもしれないが）。

だが、打者が持つバット。これが異常なまでに細い。「ホールを打つより、蕎麦でも打った方がいいのでは？」と自問自答したくなる形状だ。ある意味必見。

ギャラクシーフォースII

ジャンル：シューティング
メーカー：CRI
発売日：1991.9.13

ゲーセンに鎮座していた「夢の乗り物」がメガドラへ!? 変更点や削除シーンはあったものの、そこにあるのは『ギャラクシーフォース』であった。

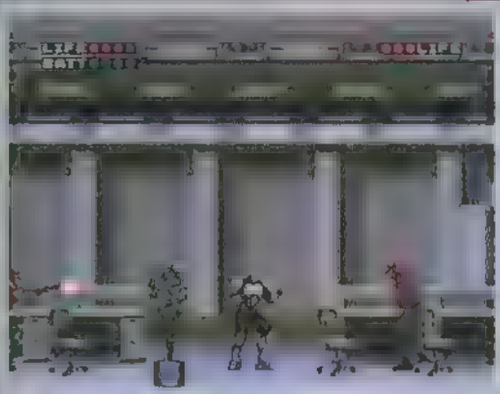
超巨大な体感ゲーム、執念の移植！

負けると分かっていても、戦わなければならないときがある。でも、せめて負け方は選びたい。『ギャラクシーフォース』をゲームセンターで遊んでいた人なら、メガドラへの移植に過大な期待はかけなかったはずだ。月面探査船が不時着したかのような、巨大な体感ゲーム筐体。プレイヤーシップの動きに合わせて、筐体ごとシートがぐるりと一周し、銀河を飛ぶってこんな感じなんだな、と全身を楽しませる。マイケル・ジャクソンが来日したとき、セガからお土産に贈られたこともあった。本当に銀河へと旅だっても不思議じゃない、「夢の乗り物」だったのだ。

僕らは「スリラー」で踊り狂うゾンビにもなれないし、メガドラは300万円を超える筐体には及ぶべくもない。出だしの発進シーンは削られ、宇宙船はこぢんまり、燃えたぎるプロミネンスもやせ細り、要塞の中は「抽象画?」という省略ぶり。しかし、ちゃんと『ギャラクシーフォース』に見える！ カブトガニ（電波新聞社製のアナログパッド）にも対応していて、「最高の負け」だった。

レンタヒーロー

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1991.9.20



凶悪な銀行強盗と戦う我らがレンタヒーロー！ 敵が手ごわい、前半の山場シーン。本作はRPGだが、戦闘シーンはアクションゲームになる。

君は人のためにレンタヒーローになれるか？

主人公は勇者でもなければ選ばれた血を引いてもいない、平凡な少年。そんな彼が手に入れたコンバットアーマーは、なんと電池式！ しかも一定期間ごとにレンタル料を収めないと容赦なく没収されるという「エリア88」のマッコイ爺さん顔負けの過酷なシステム。

電池節約のためにコンバットアーマーを脱いで銀行へ。買い溜めした電池でいっぱいのポケットから、仕事の報酬を取り出してレンタル料を入金。その姿はあまりカッコ良くない……はずなのですが、そんな彼に親近感を感じたとき、貴方はすでにレンタヒーローの虜になっているのです。

彼の暮らす世界は、我々の世界に近い現代社会。前述のようにヒーローをやるにも苦労がありますし、仕事も後味のいいものばかりではありません。こう書くとヘヴィに聞こえますが、決してそればかりを表に出さないのが本作の心意気。

この「超一流のB級テイスト」は後にドリームキャストで復活、メガドラ時代からのファンを驚喜させました。

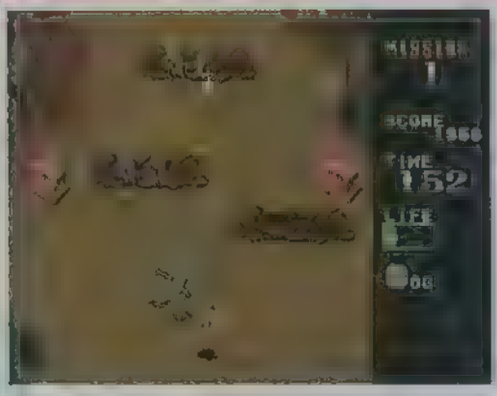
エル・ヴィエント

激走するバイクをノーメランで仕留める。スゴイ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1991.9.20

異界の邪神（クトゥルー神話のハスター）を信仰する邪教団と戦う「アネット三部作」の第1作。ヘソ出し巫女のアネットが、ブーメランや魔法を飛ばして、向かってくるバイクや車をぼんぼん吹き飛ばすのがすごい。テンポは軽快で、キャラの動きもしなやか。「拡大スプライト」を多用し、画面は何が起こってるか分からないほどド派手だ。窓からモノを投げてくるアパートの住民（無関係）もひどいが、彼らを皆殺しにするアネットもおっかない。

戦場の狼 II

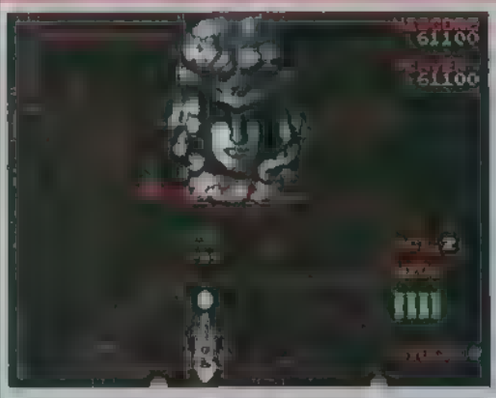


敵地の集中砲火の中をかいくぐって撃ちまくれ！

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.9 27

前作の海外名『コマンドー』にふさわしいアクションゲーム。マッチョな軍人が、マシンガンの十字砲火をかいくぐり、戦闘ヘリや巨大戦車を生身でなぎ倒していく。ザコ相手には撃ちまくり、ボス戦では慎重な操作が求められ、進行にメリハリが利いている。原作はアーケードだが、メガドラ版にはオリジナルモードが追加。5人の仲間を使い分け、勲章を集めてテントの中でアイテムを買える。ラストは、お約束の「大統領と握手」なのが嬉しい。

マスターオブウエポン



パワーアップ可能だが、ボス戦もなんかユルイ。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1991.9.27

同名の縦スクロールシューティングを移植したもの。対空／対地ショットを撃ち分けるが、初期の対地ショットは、故障を疑うほど反応がニブい。自機は巨大で敵弾に当たりやすく、マップは変化のない地形のくり返し、ミスしたときの効果音は「ピロロロ〜」とやる気が感じられない。各ステージのボスたちも、デザインは8割ぐらい同じだし。ゲームのサントラCDを聴いて、観念的で奥深い物語を知った人も多いのでは（そこまでやり込めない）。

宇宙戦艦ゴモラ

ジャンル：シューティング
メーカー：UPL
発売日：1991.9.30

画面左に見えているのが自機。最初は小さかったゴモラもこんなに大きく！ でも、これからまだまだ巨大に。協力プレイも可能。

ゲーム史上最大の主役メカ、発進！

斬新さと奇抜さにこだわり続けて倒産したメーカー・UPL（そしてデザイナーの藤沢勉氏）の遺作にあたる作品。ネーミング、ゲームシステムの複雑さ、難易度の高さ、あらゆる面において売れる要素が見あたらず、「不遇の名作」の座は約束されていた。

宇宙戦艦ゴモラはショットと照準付きビームの2つを、交互に切り替えながら戦う。全方向に撃てて、敵弾を相殺できるビームが主力となるのだが、これを撃っている間は本体は身動きが取れず、無防備になってしまう。さらに、「ライフ」アイテムを取ると耐久力も増え、ショットパワーも上がる代わりに、機体が「ゲーム史上最大」と言われるほど巨大化し、ますます弾に当たりやすくなる。

原作のアーケード版は1人遊び専用だったが、このメガドラでは2人の協力プレイが可能となった。2機ではなく、1機のゴモラを操る。1Pがショットと本体の操作を、2Pが照準とビームの発射を行うのだ。「弾幕薄いよ！ 何やってんの」と檄を飛ばしたい。

デビルクラッシュMD

ジャンル：ピンボール
メーカー：テクノソフト
発売日：1991.10.10

ゲームタイトル通り、悪魔が小躍りする盤面の上でボールをハジく。この女性の目を見開かせれば、メデューサへと変貌。

エイリアンの胎内でピンボール！

「でっかいお水系おねーちゃんの顔」というインパクト満点の絵に、記憶の扉を開かれる人もいるだろう。元々はナクザットが発売した、PCエンジン用のピンボール『エイリアンクラッシュ』の続編。ユーザーからの熱烈な要望が上がったわけでもなく、気が付けばメガドラに移植されていた。しかも、シューティングで定評を確立したブランド、テクノソフトへのくら替えだ。どんな政治的取引があったんだ？とかんぐられたが、ピンボールを嫌う人はいない。そうした「万人向け」のソフトは、メガドラに待望されていたんだろう。

しかし、8ビットの火山が噴き出す毒気に当てられたのか、ピンボールさえも上品な原型を保ってはいられない。台は異星の怪物の胎内のようにうねり、得点のスイッチは禍々しいエイリアンどもに化けている。フリッパーを弾き、ボールをぶつけるたびに、頂上近くにある女性の顔は目をカッと見開き、ついには恐怖のメデューサ（ヘビ女）へと変貌をとげる。この恐怖と面白さから、逃げる術はない。

MEGA DRIVE

ソード・オブ・ソダン

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.10.11

このゲームは全体的に鬱々と暗くグロい雰囲気が漂うのだが、主人公も敵にやられれば、このように腹を割って逝去。断末魔の叫びが気まずさを加速。

ソダンがソダンである理由

今は亡き『Beep!メガドライブ』誌の読者投票コーナーにおいて、栄光の最下位の座に君臨した作品です。

ジャンルは横スクロールアクション。主人公は師匠のソダン譲りの剣で敵を倒し、王国復興のために戦います。彼の長い長い道のりには、敵よりも先に自分自身の弱点である「ジャンプが遅い」「攻撃が遅い」「歩行が遅い」「右側（進行方向）の敵はジャンプで飛び越せない」といった障害が立ちはだかります。おまけにルックスは全体的に寸詰まり、死ぬときは流血アンド絶叫という気まずい雰囲気。

この苦戦間違いなしの道中を助けてくれるのは「修行によるレベルアップ」という地道な手段ではなく、即効性の薬！薬を使ってこまめに残機を増やし、苦手な面はワープで飛ばす準備を整える「戦略的ドーピング」こそが、勝利の鍵なのです。無茶なルールとトラップでこちらを殺しにかかってくる敵を、それを上回るテクニックとドーピングで無理矢理にねじ伏せる喜び。それが『ソダン』の魅力であり、現在も聖典としてあり続けている理由なのです。

スパイダーマン

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.10.18

映画も好評なスパイディが、このゲームでも大暴れ。アクションも豊かで原作へのリスペクトを感じる。残念ながらレオパルドンは参加していない。

映画にも引けを取らないスパイディ

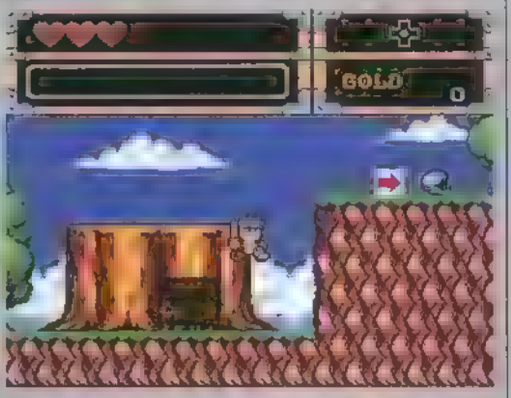
日本のゲームはどれもこれも、スパイダーマンへの「借り」が大きいと思う。ロープを投げてぶら下がる「ワイヤーアクション」や、壁への張りつきなど、クモ男の影が与えたインスピレーションのなんと豊かなことか。この作品は、そんなスパイディに対する「恩返し」と呼ばれる資格のある、充実したゲーム化だ。

まず、原作に出る多くのヴィラン（悪党）の中で、キングピンを選んだ目の付けどころが渋い。彼はスパイダーマンと同じアメリカン・コミックヒーロー、デアデビルの宿敵でもある。手下も掃いて捨てるほどいて、本人にたどり着くのも困難をきわめる「巨悪」なのだ。

スパイディ（スパイダーマンの愛称）は、濡れ衣を着せられて警察に追われている。そんなピンチのときも、チンピラに襲われているお婆さんを助ける一幕といい、彼の人となりを理解した演出が光っている。壁や窓にへばりつき、画面狭しと暴れるスパイディはコミックから抜け出したようで、映画にも引けを取らない。

ワンダーボーイV モンスターワールドIII

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1991.10.25



「ワンダーボーイ」シリーズも5作目に突入。宿代に所持金が満たないとタダで泊めてもらえるという裏技もありました。

ワンダーボーイの歩んだ長い道のり

なぜ2つの異なるタイトルが、トッピングよろしく重なっているのか？ 初代の「ワンダーボーイ」は『高橋名人の冒険島』へと名前を変えて再デビューした、由緒あるアクションゲームだ。そして「ワンダーボーイII モンスターワールド」から、RPGを意味する「モンスターワール」の2つ名が始まった。

そして、次作の「モンスターワールドII ドラゴンの罠」と「ワンダーボーイIII モンスターレア」は独立した流れに別れて、この作品でまたもやドッキング。実はPCエンジン（CD-ROM）用の『超英雄伝説ダイナスティックヒーロー』が本作にそっくりなのだが、あの頃の激しいゲーム・ハード競争を象徴する「戦略商品」だったのである。

内容は、メガドラに不足しがちで「ゲーム機にとっての必須ビタミン」だったアクションRPGだ。剣と魔法を振るってお金を稼いで武装を強めていく。地面が滑りやすくて穴に落ちやすい、『ワンダーボーイ』の名残もちらっと顔を出している。

魔王連獅子

ジャンル：アクション
メーカー：タイトー
発売日：1991.10.25

「歌舞伎を題材にしたアクションゲーム」と言うと妙な先入観を覚えるが、百聞は一見にしかず。現在プレイしてみると、意外にも楽しめる作品だ。

KABUKIブラザー、大立ち回り！

ゲームが輸出産業として注目を集めている今こそ、先駆けとして見直したい格闘アクション。時は江戸末期、KABUKI界の支配をたくらむ「闇KABUKI」に挑戦され、正統派KABUKIは富士山に封印されていた伝説のKABUKIソルジャー・白獅子＆赤獅子兄弟を解き放った。そんな感じで敵味方、どちらを見ても「異端」だ！ 日本における勧善懲悪ヒーローの元祖は歌舞伎一八番のうちの「暫（しばらく）」と言われるし、またワルの記号でなじみのパンクファッションと“お化粧文化”つながりってことで、善悪ともに「歌舞伎」の分母でまとめたスグレモノ。ほめすぎ？

基本の技はパンチとキックで、長髪を振り乱して敵に巻きつけるカブキ的要素は意外と少ない。バブルスライムとメタル〜のように色違いで強さが異なる相撲取りや侍軍団を、バイルドライバーやジャイアントスウィング（無限に回せる）でちぎっては投げる歪んだ東洋観に、今となっては新鮮な驚きをおぼえるのは難しい。多くの旅人が通った道の始まりに、花束を捧げよう。

将棋の星

ジャンル：テーブル
メーカー：ホームデータ
発売日：1991.10.31

メガドライブ唯一の「将棋ソフト」。これしかないのに、このテイストになってしまうのはメガドライブの宿命なのか……。

寒いギャグとイカサマ連発の将棋

メガドラ向けに発売された、唯一の将棋ソフト。市場原理が働かないのをいいことに、やりたい放題の味付けになっている。まず、タイトルのBGMが「巨人の星」そのもの！こんなことで勝負に出なくっても。

ホームデータ（現在は魔法株式会社）は「麻雀クリニック」や「ヨッシーのクッキー」の開発元だけに、普通に将棋を対局する「本将棋」モードはまともだ（難易度設定で「よわいものいじめがすきな人は！」と表示されるのはどうかと思うが）。しかし「アドベンチャーモード」のギャグが寒すぎる。母に「あなたは将棋の星になるのよ！」と言われた主人公の顔が星形になる、「ウッ、あなたをそだてて30ねん！ くろうのかいがありました！」（注：主人公は小学生）と、神経を逆なでしっぱなし。

アイテムも「待った」ができる「まったけセンス」、手持ちのコマを入れ替える「こまれ！ コマ台」、対局を引っかき回して最初からやり直させる「ネコ」……イカサマもひどいが、そのセンスを何とかしてください！

ワンダラーズ フロム イース

ジャンル：RPG
メーカー：光栄
発売日：1991.11.1

難易度、操作性ともに敷居は低い。また、物語も分かりやすく好評を博した。初心者からゲーマーまで広くオススメできる。

忠実にして愛のある移植の移植

本作はパソコンで人気のアクションRPGの移植版。諸要素を下手にいじることなく、原作の売りであった背景の多重スクロールやドット芸、チップキャラクターの芝居によるイベントや演出などが忠実に移植されている様にリスペクトが見えます。操作は至って簡単。剣で斬り、ジャンプで避ける。特殊な操作はせいぜいジャンプ中の「下突き」程度。バリバリのメガドライバーからするとシンプルにすぎるかもしれませんが、そもそも「イース」は「優しさ」をキャッチコピーに、当時のパソコンゲームの高難度志向から低難度路線を提唱したシリーズ。横スクロールの剣劇アクションという、特に家庭用アクションRPGを意識した本作が、回り回って家庭用機に移植される様は当時のパソコン事情をする者からすると感慨深い光景なのです。

本作は正確にはオリジナルであるPC-88版の移植版であるX68000版の移植版という「移植版の移植版」。最終ボスが強化された、アクション性の高いX68000版がベースであるあたりもまた渋いところなのです。

ブロックアウト

積み上がっていくほどワケの分からない状態に!?

ジャンル：パズル ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.11.1

「3Dテトリス」の一言で説明できるだけに、「遊んだつもり」になられて損している感のあるパズルゲーム。上から深い穴を見下ろし、立体のブロックを回転させながら落とし込み、「面」を作って消していく。X軸、Y軸、Z軸の3軸を操るなんて、凡人には勝利の構図が思い浮かびません！ 下へ落ちるほど遠近感がついてブロックが小さく見え、長時間遊ぶと目が痛くなる。「原作」に奥行きが加わった分だけ奥が深く、間口も狭くなった。

ドラゴンズアイ プラス上海 Ⅲ

ヒマ潰しパズルの定番として君臨するゲームだ。

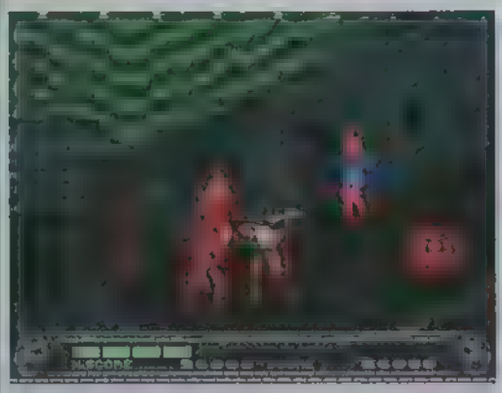
ジャンル：パズル ／ メーカー：ホームデータ ／ 発売日：1991.11.2

攻守を競う『ドラゴンズアイ』モードを搭載した『上海Ⅲ』。

発売から20年近く経過しているにもかかわらず、いまだにヘルプ機能で拾える牌を教えてもらわなけりゃならない、あまつさえ2回に1回は半分以上残してゲームオーバーになる現在の自分が泣けてきます。

メガドラ版発売から10年以上経った現在でも、パソコン用に廉価版が発売されている息の長い作品です。

ルナーク


動物愛護のためには女も殴れ！（宇宙人なのでOK）

ジャンル：アクション ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1991.11.15

動物愛護のためには殺人もいとわぬレンジャーたちが、アーケードからメガドラ村にも移民（移植）してきた！ 剣やムチ、マシンガンといった殺傷力みなぎる武器の数々も、小さく粗いドット絵になって、さっぱり見分けがつけられない。オリに捕らえられていたタカや象が、密猟者どもにむごたらしく仕返しする「動物ボンバー」はかろうじて再現。ラストで、黒幕は宇宙人というオチがつくので、人権の面でも問題ナシ（手下は地球人ですが）。

ローリングサンダー2

「隠れる」アクションと「暗記」で突き進め！

ジャンル：アクション ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1991.11.19

渋いスパイアクションだった前作から見ると、すごい色センスのせいで「パチモン？」と思える続編。お色気＆人質係だった女スパイのレイラが、主人公の「アルバトロス」(1P)と並ぶ2Pキャラに抜てき。アクションにも「立つ」「しゃがむ」という上下の概念に「奥行き」が加わり、「隠れる」選択が増えた。その場のアドリブで切り抜けるのは難しく、敵の位置を覚えないと先に進めない。極めた攻略パターンが「美しい」ゲームだ。

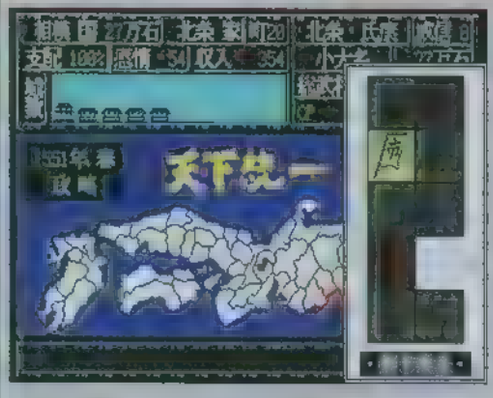
ファンタジア ミッキーマウス・マジック

滑らかによく動く至極の作品。難易度は高い。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.11.22

ディズニー版権、しかもあの名作『ファンタジア』がモチーフとあって、制作者はよほど気合いを入れたのだろう。ステージ背景、そして何よりミッキーの動きが超絶的に美しい。ここまで美術が凝った作品は、当時の歴代ディズニー作品ではなかなかなかった。が、しかしその動きの滑らかさが足枷になって、これまた非常に難易度が高い。たまに思い出したように遊ぶのだが、2面クリアさえやっと……。そんなあたりも実にディズニーゲーム的。

乱世の覇者



これぞ戦国シミュレーションの最高峰だ！

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：アスミック ／ 発売日：1991.11.29

日本の戦国歴史シミュレーションで、一番ハマるゲームがこれ！今となってはシンプルな画面や思いきり単純化された武将の能力値だけど、このゲームの良さはなんといってもそのバランス感覚。やり込めばやり込むほど、そのシンプルさが嬉しくなる。特に中盤から後半、プレイヤーの陣営に匹敵する大勢力が育つ展開が、他の戦国シミュレーションとは一線を画している。戦国シミュレーション好きなら、もう一度遊んでみる価値のある作品。

ビースト・ウォリアーズ

異形異種格闘技とでも言うべき対戦アクション。

ジャンル：アクション ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1991.11.29

モンスターを操って戦わせる……書くと、今は某大ヒットゲームが思い浮かぶが、こちらの登場キャラクターは異形揃い。一瞬洋ゲーと見まごう迫力が通好み。リングの四方にバリアがあり、「相手を投げつけると跳ね返ってくる→近付く→互いにガッチリ組み合う」といった一連の流れはモンスターのプロレスに見えるが、実は打撃がかなり重要であるあたりは総合に近いのか。組み技に付き合う必要がなく打撃しかないキャラが使いやすいあたりも総合的？

忍者武者伝説

戦闘画面より。特攻をかけたら断末魔が……。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.12.6

純和風・戦略シミュレーションの本作は、『ファイヤーエムブレム』（任天堂）への対抗馬だった。しかし、女っ気もなし、わき役のドラマもなし、感情移入しにくい。使える手駒は6種類で、忍者は武士に弱く、槍兵は武士に強い、というジャンケン的な関係がある。とかくターン数の制限が厳しくて、負けると分かっていても泣きながら特攻を……。「ぎゃあああ」とかの音声に、ROM容量の半分以上を食ってるんじゃないかって勢いで悲鳴が充実。

ファイティングマスターズ

殴り合いの末に敵を壁に投げたときは爽快！

ジャンル：アクション ／ メーカー：トレコ ／ 発売日：1991.12.6

メガドライブ初期格闘ゲームの快作。壁に囲まれたフィールド内で、2人のエイリアン戦士が戦う。投げた相手を壁にたたきつけることで追加ダメージが発生するため、どこで技をかけるかがキーポイントのひとつ。壁を制するものは世界を制するのである。ガードは存在しないのだが、その分間合いとタイミングが重要になる。守りに入りようがない、殴って殴られてのハイペースの展開と、投げ技のふわりとした浮遊感の対比が素晴らしい。

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

エグザイル 時の狭間へ

ジャンル：RPG
メーカー：日本テレネット
発売日：1991.12.6

最初の街での一言。無垢な子供が、こんなことを口走るだなんて……。この他にも「アサシン」の世界を満喫できる言葉やアイテムが勢揃い。

キミもアサシンに入らないか？

時は12世紀、キリスト教徒による十字軍遠征が真っ盛りの中東を舞台に、「宗教」をテーマとしたアクションRPG。主人公の身分は、イスラムのアサシン＝暗殺者！ 出だしから「アサシンの村」や「僕も大きくなったらアサシンに入れてね」という素敵フレーズに口あんぐり。

でもって「アサシン」の語源である「ハシシ」、つまり麻薬も大活躍！ MP（魔力）回復アイテムの「COCA」って英語で書いてるけどコカインのこと。怪我した体にヤクを打ったら、痛み＝体の赤信号が消され、よけいヤバイって！

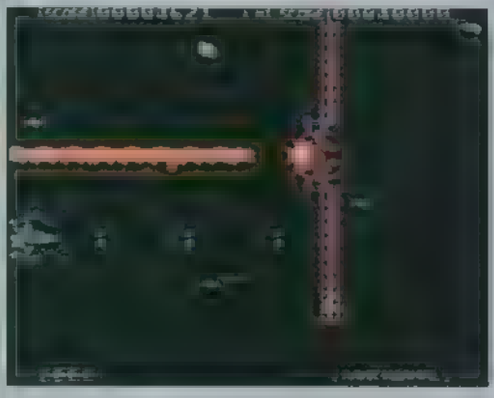
最初のダンジョンを乗り切れば、終わりまでさくさく進む。敵の攻撃がワンパターンで、適当に剣を振ってるだけでボスも倒せるし、連射パッドを使えば経験値をガッポリ稼げる。すぐにレベルアップが頭打ちして便利だね！

お話は「十字軍を倒すために最高神を作ろう」と壮大にブチ上げ、エルサレムの神殿（当時は実在しません）から日本、はたまた過去に旅してピュタゴラスに会ったり、「覚えたての世界史」を詰め込みすぎて消化不良ぎみだ。

ソル・フィース

MEGA CD

ジャンル：RPG
メーカー：ウルフチーム
発売日：1991.12.12



メガCDの本体と同時に発売されたタイトルで、唯一、回転・拡大・縮小機能を活用。多関節キャラなどで、多くのメガドライバーを歓喜させた。

メガCDのパワーさく裂？ 多関節の嵐

「思いっきり回します」このソフトの予告記事は、そう宣言したも同然だった。メガCDの回転・拡大・縮小機能を活かしたゲームは、発売同時タイトルの中では、これ1本だけ。今度こそ、スーファミの“なんでも回転”と互角に戦える、と期待がかかったのだ。

そして期待の半分は、見事に報われた。基本に忠実な横シューティングだが、いきなり「SOL FEACE」のタイトルが回転し、多間接のキャラが長い手足を振り回す。1面のボスが登場した瞬間、テレビにかじりつきだ。わざとか偶然か、それはスーファミ用『グラディウスⅢ』（90年発売）の蟻地獄ボスと瓜ふたつで、しかも、こちらのほうが動きがすごい！ メガCD派にとって、「ライバルに勝った」と思える至福のひとときだった。

期待のもう半分は、本作の海外版はROMカートリッジで発売された、と知ったときに裏切られた。メガCDがなくてもいいじゃん！ 多関節キャラのノウハウは、同じウルフチームの『アーネスト・エヴァンス』に受けつがれている。

ヘビーノバ MEGA-CD

地味なキャラにストレスの過多な操作性がキツイ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：マイクロネット ／ 発売日：1991.12.12

やられメカっぽい地味な作業ロボットたちが戦う格闘ゲーム。主題歌が「アイドルが歌ってないアイドルソング」のような音程の外しっぷりで、フルコーラス終わる前に打ち切られる。

試合の前のアクションでは、瓦礫に直撃されて死ぬこともあるのだが、ロボの歩く速度は遅く、技を出しても当たらず、ストレスが溜まりやすい。対戦プレイで、友達と協力してプロレス技をかけ合うのがオススメです。

太平記

どんな状況でも、一騎打ちに持ち込めば勝てる！

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.12.13

NHKの大河ドラマ『太平記』を家庭用ならではの派手なアレンジに仕上げた戦国戦略シミュレーション。というのも、この『太平記』は基本的にシミュレーションRPG。セミリアルタイムの集団戦だが、武将対武将の一騎打ちはアクションゲーム！ つまり、どんなにヤバい状態でも一騎打ちにさえ持ち込めば勝てるというバランスにしてあるところが面白い。戦力差を跳ね返すために武将に殺到、雑兵にタコ殴りにされるせめぎ合いを楽しもう。

ノスタルジア1907 MEGA-CD

セピア色なアドベンチャー。船長のガラ悪すぎ。

ジャンル：アドベンチャー／メーカー：シュールド・ウェーブ／発売日：1991.12.14

昔の写真のようなセピア色の画面が、郷愁をそそる大正浪漫アドベンチャー。豪華客船のノスタルジア号が爆発炎上し、北大西洋を漂流する船上で、疑いをかけられた日本人商社マンのヤマダ・カスケ（声優が故・山田康夫）が、ロシア美女や、性格の悪い英国紳士らと虚々実々のかけひき。全編フルボイスで、サントラCDも同梱されて「音」へのこだわりがすごい。クライマックスの爆弾解体が、同じ作者のゲーム『鈴木爆発』に通じるものがある。

アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝

ダメージを受けたときもコミカルて好感が持てる。

ジャンル：アクション　／　メーカー：セガ　／　発売日：1991.12.20

アヒルのドナルド、トリ肉を食べて体力全快!?（とも食いかよ！）。トイレのすっぽんを敵に投げつけ、食べ物を集めると、ダッシュで走り出す。ナゾの設定だらけのディズニーアクション。言わば横スクロールのジャンプゲームなわけだけど、なめらかなジャンプやアスレチック風のステージが、ディズニーワールドをウェルメイドに再現している。後に「SEGA AGES」としてセガサターン版で復刻されたのもうなずけちゃう、まったりとした完成度。

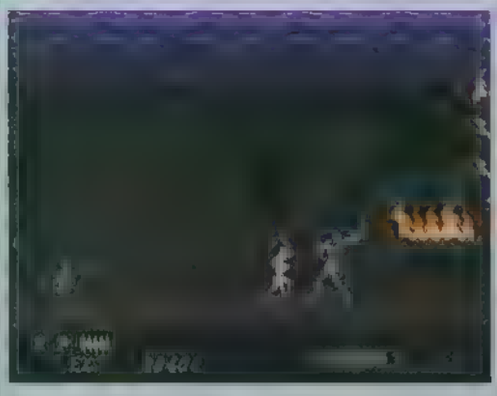
アンデッドライン

移植に際して変化か加わってしまったのか残念。

ジャンル：シューティング　／　メーカー：PALSOFT　／　発売日：1991.12.20

パソコン（MSX）から移植された縦シューティングだが、原作ファンをのけぞらせる改変がされている。3人いた主役のキャラがひとりに減り（「魔法使い」と「忍者」が消滅）、宝箱の中味は固定だったのが「撃つとアイテムが変化」になった。その内わけがすごく、3つも罠（スピードダウンやライフ減少など）が混じっている。ステージ終了時に、経験値を振り分けて成長するRPG的な要素もあるが、弱い武器を取ると意味がなくなる。

ダーナ 女神誕生



ギャルに頼らない作りは、メガドラらしい？

ジャンル：アクション　／　メーカー：アイ・ジー・エス　／　発売日：1991.12.20

メガドラギャルアクションの真骨頂か？　ケルト神話風のファンタジー世界で、超能力を持つダーナが剣を振り回したり魔法を使ったりと大活躍。剣術アクションとしては動きがワンテンポ遅れるのと、穴落ち一発死が多いのが難だが、細かい演出やステージ展開に凝っており、ギャルに頼った作りをしていない点で他のギャルアクションとは一線を画する。高いハードルを乗り越えられるゲーマーに女神は微笑むだろう。

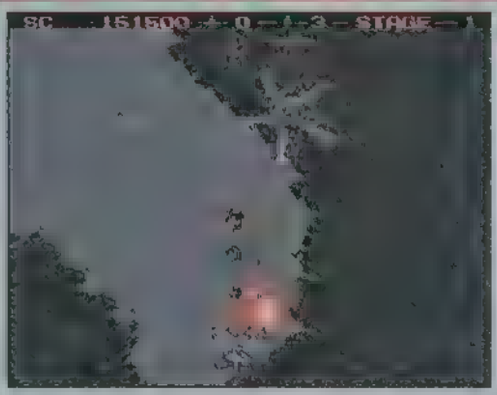
ダブルドラゴンⅡ

移植度と難易度の高さも原作通りの折り紙つきだ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：PALSOFT ／ 発売日：1991.12.20

「ダブルドラゴンⅡ」といえば「肘打ちさえあれば1コインで30分遊べる」ゲームがプレイヤーに復讐するため高難度となって帰ってきた……と話題になった作品。日本のメガドラでは、なぜか1作目をすっ飛ばし「Ⅱ」をリリース。もちろん、難易度の高さも原作通りで、慣れるまでは結構苦労することに。プレイヤーを甘やかさない姿勢はメガドラならでは？ ファミコン版ではカットされたヒロイン襲撃シーンもバッチリ再現。

タスクフォースハリアーEX

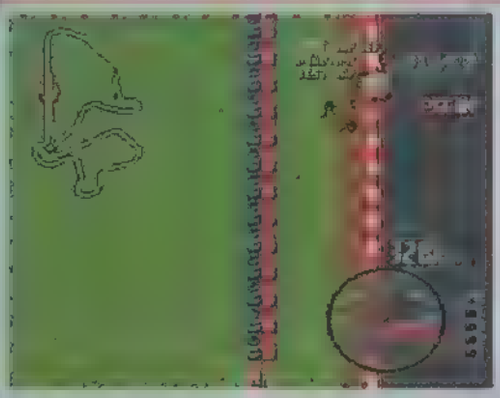


ハリアーの特性を活かしたトレコ最後の作品。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：トレコ ／ 発売日：1991.12.20

NMKが開発し、UPLがアーケードで発売し、トレコがメガドラに移植したという、マイナーメーカー揃い踏みの縦スクロールシューティング。垂直離着陸可能なハリアーの特性を生かし、戦闘機とのドッグファイトが主体の高空面と、地上部隊を殲滅していくのが主体の低空面が交互に繰り返される。なお、このゲームを最後にトレコは親会社のサミーに吸収された。数々の伝説とトラウマを残したメーカーだけに残念だ。

中島悟監修F-1 GRAND PRIX



リモコン操作なのでコーナーが曲がるたび慌てる！

ジャンル：レース ／ メーカー：バリエ ／ 発売日：1991.12.20

91年中島悟38才。日本人として初のフルエントリードライバー。引退したばかりの中島がメガドラで即現役復帰。マシンのセッティングからシーズン優勝までF1世界を味わえる。レース画面は俯瞰タイプ。リモコンでラジコンを操作するように、マシンの走行方向が上下左右に変わるので、めまぐるしい。予選落ちしたときに「まあしかたないよ。次がんばればいいさ」と慰める中島の顔は、予選落ち常連だった時代を振り返るようで、涙。

惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド

MEGA CD

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1991.12.20

主人公が住む「ファンキー村」の住人は全員ヒッピーで、最初の使命はヘビメタ村をシバきにいくという、ラブ&ピースから最もほど遠い1本。しかし、登場する6人のエイリアンは有名声優がアテている。

鳴り物入りで登場したメガCDで発売された異色の音楽RPG。CD-ROMの利点を生かして、大容量&FM音源バリバリで音質最高……と誰もが抱く期待を見事に裏切ったラブ&ピースな1本。

メガCDの妙技を味わえ！

『惑星ウッドストック』は、駄作うんぬん以前に、謎に満ちたソフトだ。なんで、ウッドストック？　メガドラは、スーファミに中指を突き立てたザ・ロック様なゲーム機だったが、ユーザーの耳はジミヘンよりも太田貴子や飯島真理に傾けられていたハズ。「サンタナ」といえば「柱の男の下っぱ」と信じて疑わなかったし。

ラブ&ピースの仕掛け人は、追跡してみるとビクターだった。「ファンキーホラーバンド」(FHB)も実在のユニットで、少なくとも2枚のCDを出している。要はタイアップ企画であって、そのDNAは「バーチャルアイドル・藤崎詩織」に受けつがれたという。

それにしたって、脱力感ありすぎなキャラクターのネーミングはロックに向かって中指を突き立てると思います、先生！『ロッキング・オン』から活字をつまみ食いしてんじゃネーヨ感が漂っているのは、どうにも不味いンではないかと。

主役のエイリアン6人組は、地球から「ホラホラ星」に脱出した移民の子孫がミュータント化し、そのうえ現地で迫害を受けて「ファンキー村」へ流れ着いた実の兄弟というハードコアな設定。つまり遺伝学的には、彼らは地球人ってことに……。マニュアルの中にある「サイドストーリー」が、ムダに力作で泣けてくる。

いちおう『ドラクエ』タイプのRPGだが、経験値もレベルアップもなく、アイテムを使って能力を強化していく。アイテムは敵を倒すといくらでも奪えるので、根気があれば、最初の1章だけで全能力が最大に！

冒険中は3秒ごとに敵に遭い、ダンジョンも「一番遠回りが正解」の、いつものセガRPG。せっかくCD-ROMなのに絵も音もファミコン並みなのだが、途中にはさまる紙芝居が強引すぎるのだが……さあ、あと何に目をつぶろうか？　そうそう、声優にかないみか(現・山寺宏一夫人)がいるから、中古で100円なら買いだ！

信長の野望・武将風雲録

ジャンル：シミュレーション
メーカー：光栄
発売日：1991.12.20

戦国歴史シミュレーションの大本命である『信長の野望』がメガドラに登場！ イベントにおける名セリフがプレイヤーを戦国時代へと誘うのであった。

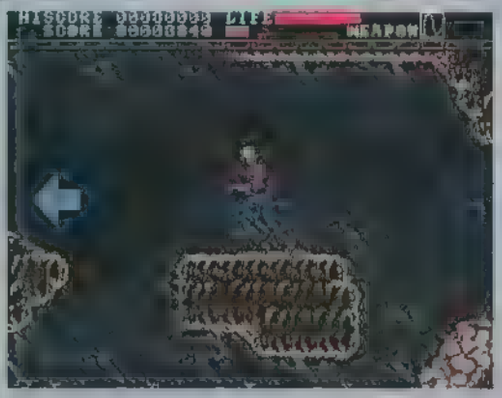
茶の味「信長編」

茶器が世界を救う！ たかがお茶を注ぐコップが天下泰平を導いちゃう！ 伝統ある歴史シミュレーション『信長の野望』シリーズの中でも最大の異色作。茶器原理主義の『信長』がメガドラに登場である。茶器を武将にうまく与えておけば、みんな満足。茶器があれば国の運営が安定するという、意外な展開には唖然とするばかり。変なところにばかり力が入っているのが最高なのだ。茶器「古天明平蜘蛛」と一緒に松永久秀が爆死するイベントや、茶会で大谷良継の業病のうみの入ったお茶を石田光成がためらわず飲み干すイベントなど、見どころも盛りだくさん。また、条件次第で「桶狭間の合戦」や「安土城建築」などの歴史的イベントが発動すると、「桶狭間だぎゃー」「まこと、予にふさわしき 名城じゃ 予こそは、第六天魔王なり」といった名セリフが連発で登場。思わず、全国制覇をせずにイベント発動の条件を探すのに全力を注ぎたくなる内容なのだ。メガドラ版はPC版やファミコン版などよりも思考速度が早いため、異端の傑作という呼び名も高い。

アーネストエバンス

MEGA CD

ジャンル：アクション
メーカー：ウルフチーム
発売日：1991.12.20



ボスだけでなく、主人公までもが多関節という斬新なアクションゲーム。特に面白いわけではないのだが、ぷらーんぷらーんに心が萎えてしまう。

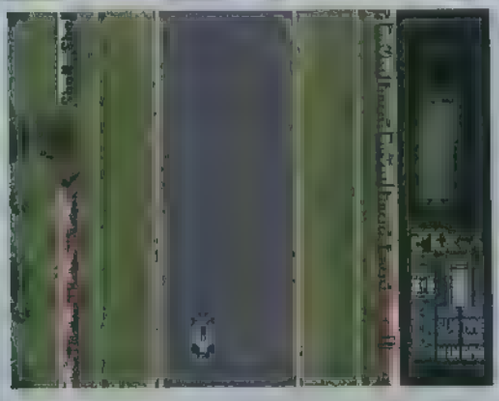
多関節なら良いってもんじゃねえ！

かくーん、ぷらーんと手足を揺さぶる、史上最もイカした多間接キャラ、ここにデビュー！ なんとか鑑賞に耐えるムービーが終わった後、主人公のエヴァンスが出てきて、アゴがかくーんとなった苦い思い出。ムチをふるい、洞くつをはいずり、断がいを飛び越え……はするんだが、これって全身のホネが外れてるよ！ ザコもオール多関節でうねうねと動き、ナメるように触るから、ちょっとしたミスで体力がごっそり持っていかれる鬼のムズさだ。死ねる……。

物語は、インディー・ジョーンズもどきが、アメリカ大統領から頼まれて秘宝を探し求める、と書くと身もフタもない。ただ、秘宝＝ネクロノミコン、つまり「死霊のはらわた」などと同じく、「クトゥルフ神話もの」（原作はH・P・ラブクラフト）というから奥深い。しかし、そんなことより「メガCD専用」とPRしたくせに、海外ではちゃっかり、メガドラ単体で遊べるROMカートリッジ版で発売されたのにあ然。ボクの信じた心を返せ！

F1 CIRCUS MD

ジャンル：レース
メーカー：日本物産
発売日：1991.12.20



よくある俯瞰タイプのレースゲームだが、下のクラスのチームで評価を高めてから成り上がっていく様子は、リアルF1を追求した結果……なのか？

F1のドロ臭さ全開！

「Nichibutsuは1991F-1WORLD CHAMPIONSHIP JAPAN GPならびに1992F-1WORLD CHAMPIONSHIPぜんせんにおいてTEAM LOTUSをおうえんしています。」といきなりのスポンサー宣言。「○○くんといっしょにはしるDRIVERはT,BOOTSUNくんです」って、プレイヤーを「くん」付けで呼ぶフレンドリーすぎる態度にヤラれた！ レース画面は俯瞰タイプ。ベルトコンベアのように、上から流れてくるライバル車をひたすら避けつつ、ゴールを目指す伝統的なレースゲームっぷり。ライバル車にぶつかると即スピンなのが、いかにも。コース選択画面で何ラップ走るかを選択できるんだけど、誰が48周も走るかちゅーの！ チームと名前は「くろまて」偽名方式。N.MANSERRやA.SENAが所属するトップチームとはマシン性能の差が激しすぎるので、最初はFootwolk、LIJIERや弱小チームに入り、じとじと走る浪花節でポイントを稼ぎつつ、トップチームへの移籍を目指すしかない。演歌のドサ回りのような辛さを味わえるあたりも、さすがリアルF1ゲーム。

三国志Ⅱ

ジャンル：シミュレーション
メーカー：光栄
発売日：1991.12.26

『三国志』もメガドラに参戦！ 外交と人事を駆使して中国全土を統一すべし。しかし裏切る武将は必ず裏切るので、原作を読んでからプレイしよう。

忠誠度100でも、裏切る呂布様！

コーエー（当時は光栄）が誇る『三国志』シリーズの構造は、『美少女戦士セーラームーン』とそっくりである。毎年のようにバージョンアップ（ⅢやR）するが、幹（武将とセーラー戦士）は大地に根を張って揺るがない。ペーペーの新人でも、ボス（月野うさぎや曹操孟徳）に面通しすれば入っていけるし、ベテランは「土萌ほたるイチオシ」だの「今回の曹彪は武力が高いよな」など、莫大なデータベースを踏まえて、細やかな味覚を堪能できる。ヒゲ＝セーラー戦士の等価交換！

そして『Ⅱ』は、メガドラ向けには、コーエー初の『三国志』。本作しか知らないと「こんなものか」と受け流されそうだが、前作（パソコン用）に比べて「外交」が進化。「みっしょ」が飛びかい、使者を捕まえたり、ほとんどの武将を引き抜ける。劉備の兄者をあっさり見限る張飛！ でも、忠誠度が100でも裏切る武将は平気で裏切るので、危なっかしくて呂布や魏延を戦場に連れて行けない。そんな『Ⅱ』を体験した人は、「古つわもの」の匂いがする。

ゴールデンアックスⅡ

今回もジジイは健在！大回転蹴りなど微妙に進化。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1991.12.27

前の戦いから3年が過ぎ、閉ざされし闇の皇帝「ダーク・ガルド」が復活。ゴールデンアックスは奪われ、3人の勇者が再び立ち上がる！『Ⅱ』は移植ものではなく、メガドラ専用のオリジナル。基本的には「デジャブの嵐」なんだけど、細かい点が遊びやすくなっている。魔法のレベルを調節して、小出しに使えるようになったし、ドワーフ（ギリアス）の特殊技も、「斧を地面に突き立て、鉄棒のように大回転」に変更された。本当に微妙だが。

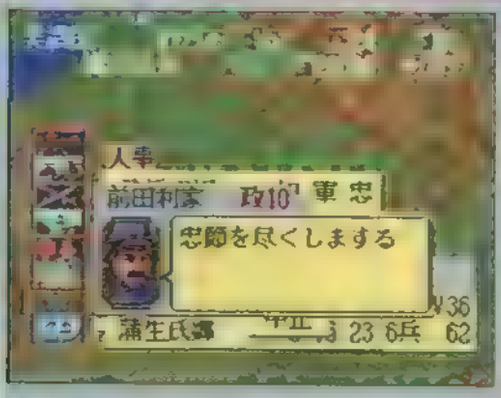
夢幻戦士ヴァリス

「剣の射程が短い」などの不満が続出だった。

ジャンル：アクション ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1991.12.27

続編という名の劣化コピーを重ねた『ヴァリス』が、「戦闘美少女」の原点に立ち返り、第1作目をリメイクしたアクションゲーム。しかし、元々が女子高生ヒロインが魅力の「キャラ萌え」ゲームのため、画質の粗いメガドラでは価値がガタ落ち。スクロールも遅く、剣の射程も短く、「セーラー服戦士」の元祖と言える原作とは別ものだ。退屈な本編に耐えても、「CGのごほうび」がなくては辛い。聴きごたえある音楽が、辛うじて頑張っている。

天下布武英雄たちの咆哮 MEGA-CD



最大の敵は、わずかなミスと攻め込まれるプレッシャー。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：ゲームアーツ ／ 発売日：1991.12.28

「信長の野望」シリーズが「農耕民族／内政型」の最高峰とすれば、「狩猟民族／攻撃型」の高みに位置づけられる国盗りシミュレーション。1196人もの武将と、顔CGのデータ量は圧巻。しかし、本当に恐るべきは、シビアな戦略性だ。弱小大名を選ぶと、少し間違えるだけで滅ぼされるプレッシャーがすごい。大名の石高をベースに兵士の動員数が決まる「知行制」を再現し、負けても「降伏大名」として続けられるシステムが先進的だった。

SPECIAL COLUMN VOL.2
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

SONIC IS STILL RUNNING !

文＝多根清史

© SEGA

ソニックの色、すなわち青と白は「セガの色」だ。80年代末の北米市場は、任天堂のNES（ファミリーコンピュータ）が一人勝ちしていた、といっても過言ではない。セガの悲願を一身に背負ったソニックの使命は、ずばり「打倒！スーパーマリオ」。

アメリカ人の意見も取り入れられ、国内より1ヶ月先がけてジェネシス（海外版メガドラ）版が発売。その洗練されたデザイン、クールな性格、そして前例のないスピード感の“三位一体”はどんぴしゃに当たった。SOA（セガオブアメリカ）の打ち出した「スーパーマリオワールド」との比較CM（「ソニックはマリオより速い」と「ハードの安価さ」の2点を強調）が決定打となり、伸び悩んでいたジェネシスを爆発的に普及させたのだ。

このチャンスを逃さず、翌年には『2』、翌々年には『3』と続編を順調にリリース、ソフトの実力により人気を不動のものとした。しかし、従来のセガとは一線を画した、巧みなキャンペーン展開も見逃してはならない。『2』の「超音速アクションキャンペーン」を皮切りに、F1やJリーグにスポンサー参加して認知度を高め（車体やユニフォームにソニック！）、その一方では93年に全米でテレビアニメ化して低年齢層への定着をはかった。全世界10万人規模の予選を勝ち抜いた25人がアルカトラズ島（監獄島として有名）で競い合った「MTV Rock the Rock」イベントが、その頂点だろう。

そしてメガドラに続く後輩ハードにとっても、ソニックは「待ち望まれた救世主」であり続けた。セガサターン向けには、ROM版ソニックの総集編と言える『ソニックジャム』と、3Dに進化した『ソニックR』が発売。（現在のところ）最後のセガハードであるドリームキャストは、初代ソニックの世界を完全3D化した『ソニックアドベンチャー』の舞台となった。ひいては、かつて激戦をくり広げた好敵手・任天堂のゲームキューブに移植され、新時代の礎を築いたのだ。

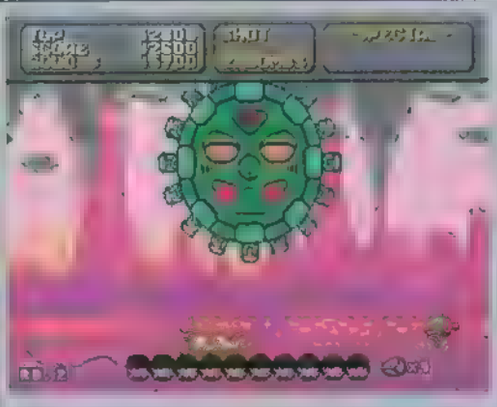
片や携帯ゲーム機の分野では、初代の遺伝子を濃く受け継いだ「2Dのソニック」が健在だ。ゲームボーイアドバンス用の『ソニックアドバンス』は、まさしく『ソニック4』と呼べる正統進化を遂げている。2003年には国内初のアニメ化「ソニックX」も放送、「CRソニック」ではパチンコ業界にも進出。ソニックはマルチプラットホームさえ超えて、天上天下を自由自在に駆けめぐっている。

毛利さん、宇宙へ
Chapter 05
1992
/ MEGADRIVE

MEGA DRIVE

スーパーファンタジーゾーン

ジャンル：シューティング
メーカー：サンソフト
発売日：1992.1.14



2面「KAZARNE」でボスと対決！ ご覧のように美しいパステル調の色使いを始めとして、隅から隅間までリスペクトと愛に溢れているのが分かる。

幸福な続編

セガ以外のメーカーから出たのが信じられないほど『ファンタジーゾーン』のエッセンスを大切に大切に受けついでいる本作。目を引くパステル調の背景や不思議なキャラといったビジュアル面のみならず、サンバ調のBGMやオパオパの操作感覚そのものに至るまで、隅から隅まで『ファンタジーゾーン』です。『ファンタジーゾーン』のBGMでプレイできる裏技を使うと、各ステージが前作のプレイ感覚を踏襲した作りになっていることが分かり、送り手の半端ではないリスペクトが伝わってきます。

誘導弾やバリアなどの新兵器も満載、操作系ではスペシャルウエポン用のボタンがひとつ増加しているといった変更も加えられているのですが、プレイの違和感は皆無。これまでのプレイヤーであれば、すぐにでも世界に没入できる幸福さ。

ああ、『ファンタジーゾーン』にまた会えたんだ！

本作こそは、リスペクトと技術力が合体して生み出された幸福な続編なのです。

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

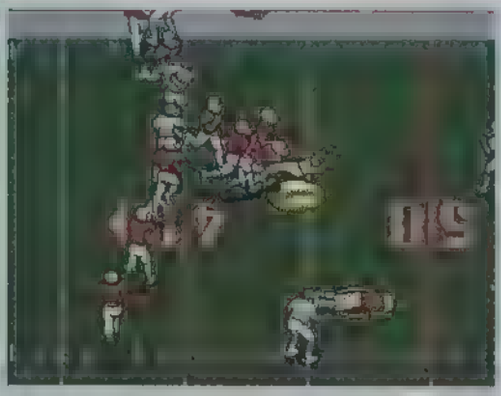
ジャンル：テーブル
メーカー：ナムコ
発売日：1992.1.14

はなわくんの持ち金がマイナスになり、独特の「線」が入るなど絶妙なビジュアルショックが味わい深い逸品。意味のない大逆転が楽しい。

最後の最後に大逆転

もも子ちゃん、たまちゃん、まるおくん、はなわくんが旅に出る。ルーレットを回して「もくてきち」を回る、ボードゲームちびまる子ちゃんバージョン。優勝の条件は、「にっこりマーク」をたくさん貯めること。「にっこりマーク」は「もくてきち」に早く着いたり、特別なマスに止まったり、お店で買い物をすると増えていく。ルーレットの目は、途中で手に入れられる「カード」でコントロールできるので、うまくお金を稼ぎまくり、買い物をして「にっこりポイント」に変換していくことが勝利の戦術となる。規定の「もくてきち」を回りきるとゴールとなり、清算が始まる。ところが、そこで「なんとなくだけど」と言いながら、大量の「にっこりマーク」をプレゼントするキャラがなぜだかふらりと登場。意味なく大逆転が起きるという、ちゃぶ台返しなイベントが憎い。本気で遊んでいたら、ヒザかっくん。♪ぴ〜ひゃらな、いい湯加減がいかにも「ちびまる子」風。手書きタッチのビジュアルが、妙に味わい深いナムコット（ナムコ）制作。

ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール



音声がガシガン入っているが選手の動きが鈍い。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.1.24

ジョー様アメフト第2弾。生まれたときからクォーターバックなJM（ジョー様）が立ち位置ど真ん中で大暴れ。今回は音声がガンガン入っており、相手を吹き飛ばすと「BOON!」とカットイン、解説をしゃべるしゃべる！ まさに「スポーツトーク」なのである。本作は横スクロールという珍しい構成。ボールをキャッチした選手がクローズアップされるけど、いかんせんキャラが大きすぎて動きがもっさり。フォーメーション重視で遊ぶしかない！

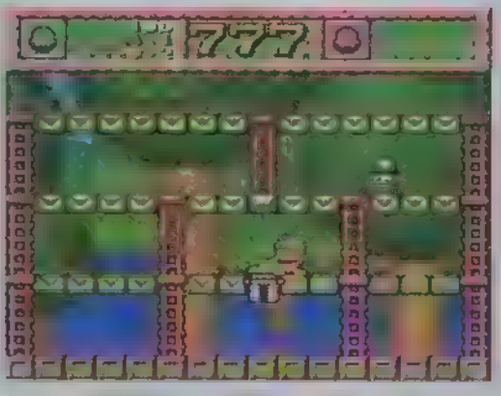
テクモワールドカップ'92

このゲームではパスを続けて回すのが手堅い戦法。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：シムス ／ 発売日：1992.1.31

作りはよくまとまっている。だが、逆にまとまりすぎて"我"がない感じに。唯一と思われる"我"は、ボールを蹴ったときに鳴る「ポコッ」という音。本作では受け手のズレなどがない限り、パスをインターセプトされる恐れはまずない。故にひたすらパスを出し続けて敵陣へ切り込むのが（卑怯だけど）手堅い戦法になる。そうなるともうポコポコ鳴りっ放し。これをやられたら、腹が立ってリセットボタンをポコッと押したくなること必至だ。

ワニワニWorld



ハンマーで敵を叩いた瞬間、ものすごい顔になる。

ジャンル：アクション ／ メーカー：KANEKO ／ 発売日：1992.1.31

ワニがハンマーで床をぶっ叩き、穴を掘って敵を落としたところを、再び上から叩いて倒すアクションゲーム。床に穴を開けるのはいいとして、なぜハンマーを打ちつけると穴が埋まるんだ？ 懐かしい『ロードランナー』の亜流とする説は多いが、筆者は『スペースパニック』（ユニバーサル／現在のアルゼ）をプッシュ！ 敵を落として下の階にいる敵にぶつけ、まとめて倒すと高得点。スロットが揃うと、アイテムが大放出されて気持ちいい。

JuJu伝説

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1992.1.31

目つきも背格好も悪いサルがツバを飛ばして、彼女と人間の姿を取り戻す旅に出る。色合いや設定は微妙だが、なぜかアメリカ本国では大ヒット。

ツバを吐くサル、アメリカから凱旋！

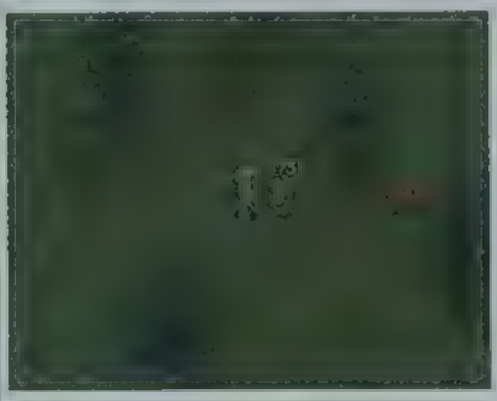
なんてこった、魔王の手下バシュターに彼女をさらわれた！ 俺も魔法でサルに変えられた！ 魔王を倒さないと一生サルのままだ！ 彼女をバナナ付きで差し上げてもいいから、自分を人間に戻してくれと尊厳をかなぐり捨てたくなるジャンプアクションゲーム。

魔法の副作用なのか、サルは猫背で姿勢が悪い。攻撃は踏んづけてストンピングか口からショット、大和言葉でいうところのツバ！ 魔王の部下はツバにまみれて、あの世にいい日旅立ち！ パワーアップを取れば3方向にツバを発射できたり、ジャンプ力が上がったりするが、時間制限に根気がからっきしなく、次の敵に会う前になくなる。ストンピングの下方向も弱くて、うかつに野生動物を踏むと苦しんで死ぬ。足のウラが敏感肌？

見かけも行為もサルそのものでも、人間から鈍くささを引きずったハイブリッドでは、ゲームの進みもつっかえがちでテンポが悪い。これがアメリカで大ヒット、凱旋した末の移植というから、楽しめない心の貧しさを反省します。

ソーサルキングダム

ジャンル：RPG
メーカー：メサイヤ
発売日：1992.2.7



見えている敵に攻撃を仕掛ける。戦闘も回数と攻撃力を考えて装備する必要があり、単にルーチンで闘っていくよりも面白みがあるシステムだった。

システムが楽しいRPG！

メガドライブと言えば、まるで何かの悪夢のように似た時期に似たようなタイトルを集中的に投下、競合ソフトが潰しあうという悪しき習慣があった。この『ソーサルキングダム』も、『シャイニング・フォース』や『レンタヒーロー』といったRPG要素のあるゲームが乱発された時期に発売、その地味さから注目されなかったRPGだった。

戦闘システムは、武器の威力だけではなく攻撃回数も存在、ただ単に威力だけが大きいものより攻撃力が低くても手数が多いもの、装備も重くて頑丈なものより、軽くて移動歩数が増えるものを選んだほうが有利な場合もあった。

画面に写っている敵に戦闘を仕掛けるシステムで、経験値稼ぎよりも「どう戦うか」という過程こそが楽しい。序盤に間違って敵2匹に戦いを仕掛けて袋叩きにされたり、無理して身の丈に合ってない重い武器を買ったら突然弱くなったりという当たり前のことを改めて経験させられるところが面白かった。ストーリーは地味だったけど、システムは見るべきところがあった1本。

港のトレイジア

主人公を旅人と知った瞬間すごいことを言われる。

ジャンル：RPG ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1992.2.14

ひとりの女性を想い続ける主人公の等身大の物語がプレイヤーの心に迫る『港のトレイジア』。このゲームはすごい。何がすごいって、この感動のストーリーにもかかわらず、移動画面がまともにスクロールしない。さらに戦闘システムが作りかけに見えてしょうがない。発売当時「(同時期に発売された)『ソーサルキングダム』のシステムと『港のトレイジア』のシナリオを取り替えてくれたら超名作になったのに!」と残念がる声もあった。

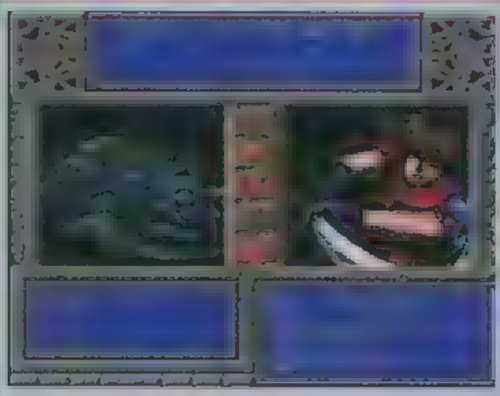
SDヴァリス

「しんこいわ」のホームでバトルを展開!

ジャンル：アクション ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1992.2.14

ビキニ女子高生が魔界をうろつく「ヴァリス」シリーズの打ち止め的作品。元の8等身から2頭身のSDになり、進化というよりPCゲーム→ファミコンへのなんちゃって移植のように見えてしまう。しかし、意外なことにメガドラ用の「ヴァリス」中では屈指の遊びやすさ。2段ジャンプ、戦闘中に武器や装甲をチェンジできるなど、ギャルゲーとして退化した分をアクション性で取り返そうとした努力の跡がうかがえる。難度はSDらしくヌルめ。

精霊神世紀フェイエリア MEGA CD



売りのハズの戦闘シーンに時間がかかりすぎ。

ジャンル：RPG ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1992.2.18

ウルフチームがやたらと作った「忍耐力養成ギブスRPG」(命名)の先がけ。戦闘シーンのアニメ(一枚絵がパタパタ切り替わるだけ)が売りなのだが、魔法を使うたびに効果音のデータをCDから読み込み、戦闘にかかる時間も長く、良いところを帳消し。CD-ROMの大容量はほとんど活かさず、ロードの遅さなど弱点ばかりを強調したかたちだ。ストーリーが短めなのが救い? コーラス入りのBGMは、ゲーム本体とは不釣り合いなクオリティの高さ。

クルードバスター

ジャンル：アクション
メーカー：データイースト
発売日：1992.2.28

車を投げ飛ばして敵キャラをぶっつぶす。手に取れるものなら何でも投げて殴り飛ばす、筋肉バンザイな展開が待っている。衝撃のラストは必見！

スタローンも博士も投げ飛ばせ！

荒くれ男たちがやって来た！ 知事になる前のシュワルツェネッガー並みに筋肉もりもりの賞金稼ぎ2人が、映画「エスケープ・フロム・L.A」ばりに廃墟と化したニューヨークに潜入し、悪の組織を叩いて砕くアクションゲーム。見かけ通りに力持ち、そこら中のありとあらゆるモノを持ち上げ、投げ飛ばせる。岩も、ドラム缶も、道路標識も、自動車も、ボスも戦車も、そして相棒も！ 2人同時プレイのときは、パートナーをつかんで武器にできるのだ。大切な友よ、かけがえのない俺のためにタテとなれ。

自分がシュワちゃん風のマッチョなら、敵も映画から借りてきたようなデジャヴ感アリアリの顔ぶれが多い。豪快にモノが投げられる代わりに、素手のリーチがとても短く、ジャンプも途中で軌道が変えられるヘンテコさがDECOらしい。体力の回復は、自動販売機に殴る蹴るの暴行をはたらいてコーラをかつ上げ。倒された用心棒の死体にすがりつき、泣きながらぐるぐるパンチで突っかかる老博士（ラスボス）まで持ち上げられるラストは語り草だ。

ロードブラスターズ

ジャンル：レース
メーカー：テンゲン
発売日：1992.2.28

路上を走る車に向かって無慈悲なショットを撃ちまくれば、後には廃車の山が！（妄想）。テンゲンのマニュアル、今回もイイ仕事しています！

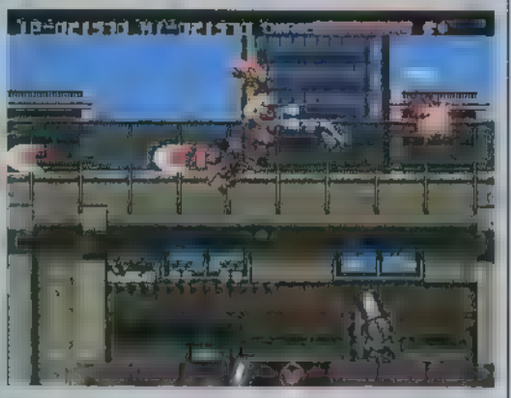
キャノン砲で究極の交通安全！

アメリカ人の頭のネジは外れちゃいない。日本人とはネジ穴の場所が違うのだ、たぶん。『ロードブラスターズ』を前にすると、そんな文化の隔たりに思いを馳せてしまう。これはドライブゲームか、それともシューティングなのか。ううむ、「自動車が道路を走る」点を重く見て、たいていは前者に分けられている。しかし、得点源は「路上の車をショットで破壊」だから、やっぱり後者？

何の動機も恨みもなく、走る自動車をぶっ壊す「デスレース2000」（ブレイク前のスタローンが観客をひき殺してスコアを稼ぐ映画）のような馬鹿車ゲームだが、点数の計算はシステマティック。無駄弾を撃たないように、正確に車を破壊していくと、得点の倍率が×10まで上がる。非常に攻略しがいはあるんだけど、飛行機から落ちてくるキャノン砲や、コーナリングのアバウトさなど、脱力感には逆らいがたい。マニュアルも「実際の運転でもレーザー砲や支援パーツで渋滞を回避できればいいのに」といった、テンゲンの日本語センスがさえ渡っている。

バトルマニア

ジャンル：シューティング
メーカー：ビック東海
発売日：1992.3.6



前の金髪が主人公の「マニア」で、後ろの黒髪がオプションの「マリア」。マリアはボタンで前後に振り向くことができる、頼れる相棒なのだ。

不死身の相棒たちとのパーティシューティング

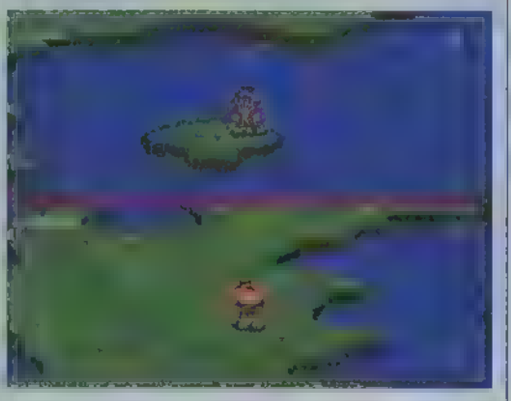
主人公マニアの相棒であるマリアは、普通なら2Pキャラに割り振られるか、ブリーフィング画面のみの登場でしょうが、本作ではなんとオプション扱い。

何をされても死なない不死身のマリアは、攻撃が激しいときは敵弾を受け止める盾にされ、火力不足のときは敵キャラにめり込まされるワケですが、どんな仕打ちをしても一切ペナルティにならない（背景に引っかけて画面外に出してもいつの間にか平気な顔して戻ってくる）強い絆は、単なる相棒の域を軽く超えています。

最終面近くでは殿下（マニアの入力と逆方向に動くオプション）も加わり、「ひとりで操るパーティシューティング」といった新境地が開拓されます。何の説明もなく殿下も不死身なので、この世界では普通にやられるマニアがひ弱なのでしょうか？　ここから「仲間の大切さ」をピュアに読み取るか、しみじみと「使われるより使う側に回らないと」という人生訓を読み取るか、プレイヤーの人間性そのものが問われるところです。

トージャム＆アール

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1992.3.13



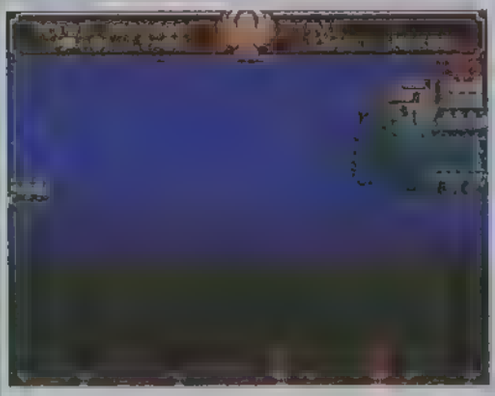
日本にヒップホップカルチャーが根付いてない頃にリリース。アメリカ文化が浸透してきた現在、キチンとリメイクすれば案外、面白くなるかも。

ヒップホップとゲームの初邂逅

ヒップホップとゲームが出会い頭の事故を起こしたとしか言いようのない、奇跡的な傑作。陽気な宇宙人のふたり組が、墜落した宇宙船のパーツを探して未開の惑星“地球”を右往左往するという設定しかり、ユルめのシステムといい、とにかく全編に渡ってルーズでファニー。甘いものとかピザで体力を回復、日本人の団体客だのスーパーマーケットのカートで爆走するオバちゃんに追い回されるという不条理は、まさにファンカデリックの名盤「マザーシップ・コネクション」をすぐさま連想させるし、炭酸飲料とピザで口の周りをベトベトにしたアメリカのクソガキの気分をたっぷり堪能させてくれる。が、当時はまだまだバブルの余波が残っていた頃。金持ちニッポンには、このユルさを受け入れられる余裕などあるわけもなく、続編の『2』（こちらは横スクロールのアクションゲーム）は、海外でのみの発売に。この感覚が日本で受け入れられなかったのは返す返すも残念だけれど、それもまた必然だったのだろう。でも、今これが発売になったら、もしかして……。

鋼鉄帝国

ジャンル：シューティング
メーカー：ホット・ビィ
発売日：1992.3.13



ゼッペロンが帝国の空へ飛び立つ！ 中古市場では常に高値がついているソフト。アドバンス版もリリースされたが、その出来は賛否が分かれている。

スチームパンク・シューティング！

ガソリンや電気ではなく、蒸気機関が発達した異世界ファンタジーを「スチームパンク」という。『鋼鉄帝国』は、まさにスチームパンクを舞台とした横スクロールシューティングだ。

時は18XX年、軍事国家モーターヘッド帝国は、独裁者サウロンの指揮のもと、次々と周辺諸国を征服していった。人類の滅亡まで危ぶまれたそのとき、南西のシルバーヘッド共和国が立ち上がった。最新鋭機の「エトピリカ」と「ゼッペロン」が未来を賭けて飛び立ったのだ。

エトピリカは単葉機、ゼッペロンは飛行船で、いかにもニブそうだ。その見かけとは裏腹に、何発かの被弾には耐えられる「ライフ制」と、経験値のアイテムを貯めて20段階に強化される「レベルアップ制」（ミスをしても1レベル下がるだけ）を採用しており、初心者にも配慮されている。セピア色にかすんだ映画を模したオープニングも必見。19世紀の人々が抱いた「失われた未来」が、ROMカートリッジの中に息づく。品薄で、プレミアム価格は高めだ。

シャイニング・フォース 神々の遺産

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1992.3.20

シミュレーションRPGの名作にして人気シリーズの第2弾。初心者にも優しい作りで、登場人物も親しみやすい。プレイして損のない名作だ。

簡単操作のシミュレーションRPG

やれ補給だの編成だの、軽くボタンを押したら、ずらずらっとメニューが開いておっかなびっくり。これじゃ軍を率いるリーダーのはずが、皆さんの注文を聞いてまわる下っぱですか？ 『シャイニング・フォース』は、前作『シャイニング＆ザ・ダクネス』の「十字パッドを押していくだけ」という楽チンな操作を引きつぎ、いわゆる「シミュレーションRPG」から煩雑さをぬぐい去ってしまった。

キャラクターを動かすのは上から見た俯瞰視点だが、攻撃や魔法はシネスコ風の画面に切り替わって、剣がひらめき、雷や炎が暴れるド迫力のビジュアル。登場する種族も、人間、ドワーフ、人馬一体のケンタウロスまで、幻想と戦略をふくらませるにぎやかさだ。

倒されても教会ですぐに復活でき、「絶対に死なせるもんか！」と涙のリセットを繰り返すようなマゾ度は低い。玉木美孝のキャラクターデザインは大変カッコイイのだが、動物マンガの「ぼのぼの」にそっくりで、ヒットポイントがたったの1しかない「ヨーグルト」の脱力感もイカス！

Art ALIVE

ジャンル：その他
メーカー：セガ
発売日：1992.3.27

キャンバスに描く基本的な線に加えてアニメーションキャラの配置も可能という、一見すると至れり尽くせりの内容。しかしマウスとセーブ非対応。

セガは時代を先取りしすぎる……

昔々、任天堂がスーファミで『マリオペイント』を発売すると、ゲームマスコミは絶賛の声で迎え入れた。

「お絵かきツールを遊びに昇華する任天堂はすごい！」

「他社には真似できない斬新な発想だ！」

そういった言葉を聞いて、反発心を覚えたメガドラユーザーも少なくなかったはずだ。だってメガドラにはすでに『Art ALIVE』があったんだから！ 本作はセガ・オブ・アメリカが制作したお絵かきツールだ。ラインやペイントといった基本的な機能の他に、ベースとなる下絵やスタンプがいくつか用意されており、さらに絵の上で動き回るアニメーションキャラを配置することも可能だ。スタンプにはソニックやトージャムといった人気キャラ（?）もいて、「マリオがなんぼのもんじゃい！」と思わせるに十分なツールとなるはずだった……が、マウス未対応＆セーブ不可という致命的すぎる欠点がすべてを台無しにしてしまった。パッドでまともな絵が描けるとでも思ったのだろうか。このツメの甘さこそがセガらしさである。

サンダープロレスリング列伝

ジャンル：スポーツ
メーカー：ヒューマン
発売日：1992 3.27

ヒューマンからメガドライバー（特にプロレスファン）に向けたプレゼントが本作。しかし、大きな期待を背負うには、いささか厳しい出来だった。

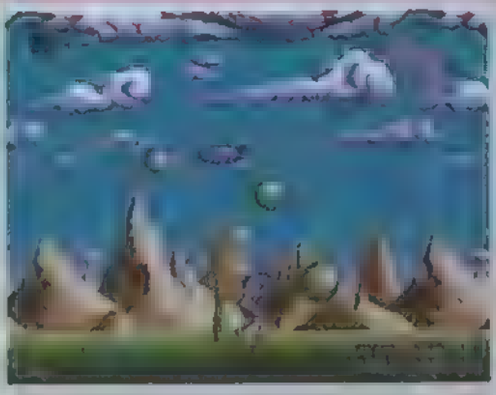
喚声から溜息へ

『ファイプロ』シリーズで一躍プロレスゲーム界の首班に登りつめたヒューマンが、メガドライブに参戦！ メガドライバーでプロレスファンという、2つの業を背負ってしまった筆者のような人間にとっては、まさに救いの手を差し伸べられたかのような出来事だった。だが、その手はよく見てみると、歪な形をしていたのだった……。

フォーマットこそ『ファイプロ』だが、手触りとしては違和感アリアリ。画面下に表示される必殺技ゲージによって、あの独特の“斜めリング”の美観が損なわれている。そして登場する選手といえば「セニュール・キング」「ミスター横綱」「マスクド・ヘル（マスク・ド・ヘルじゃないのがポイント）」といった名前もビジュアルも胡散臭い野郎ばかり。これが全体にショボリなイメージを植えつけている。「類似品に注意」っていう一文、どこですか？

“炎”と“雷”の間には、かくも深い溝があったのか。これがメガドライブにおける最初で最後のヒューマンのプロレスゲームとなった……。

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟



「早く人間になりたい」とパンチを繰り出す。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ビクター音楽産業 ／ 発売日：1992.3.27

Amigaで名を馳せた大英帝国の雄、シグノシス開発の横スクロールアクション。邪悪な魔術師に育てられビーストと化した男が、人間の心を取り戻し復讐を果たすというダークストーリー。海外産ならではの異質な映像センスが話題を呼ぶと同時に、主人公のあまりの弱さが絶望を呼んだ。そんなしょぼしょぼなパンチで復讐を果たそうなんて無理がありすぎる。物悲しい音色のBGMも相まって、後ろ暗い気持ちになれる1作だ。

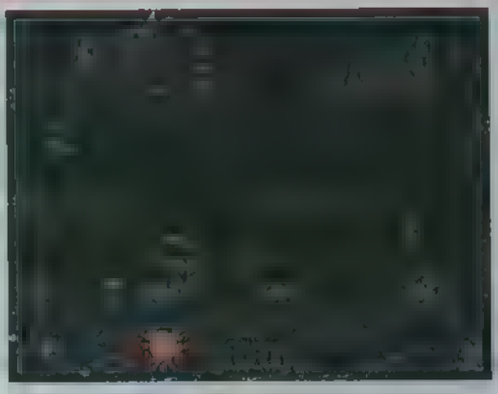
ターボアウトラン

大味ながらもライバルを抜けばスカッとする!?

ジャンル：レース ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.3.27

ドライブゲームの代名詞に輝く『アウトラン』、その続編はROMの容量が半分!? アメリカ大陸を横断する壮大と裏腹に、風景や走りはガクガクに。原作のアーケード版も、好きな道を選べるルート分岐がなくなり大味になってたが、メガドラ版はそこだけガチンコ移植。もっとも、ターボで爆発的に加速するとスカッとする（それを大味という）。一応、レースゲームらしくライバル車がいて、負けると助手席の彼女を奪われ（捨てられ）て哀しい。

ストームロード



凶悪な敵にやられると真っ黒な骨になる。驚愕。

ジャンル：アクション ／ メーカー：マイクロワールド ／ 発売日：1992.3.27

『ゴッズ』『邪神ドラクソス』と並ぶ洋物パズルアクション（並びたくもないが）。細部まで描き込まれたダークファンタジー風なグラフィックと、なぜかカブト以外ほとんど素っ裸の主人公が『魔界村』を思い起こさせるが、中身はそれ以上に凶悪な鬼神のゲームである。タイトル画面では勇ましい主人公が食虫植物に食われて骨と化す様を見ていると、自分の手首を切りたくなってくる。骨太というより骨だけのゲームである。

コズミックファンタジーStories MEGA CD

PCエンジンで問題視された箇所もバッチリ移植。

ジャンル：RPG ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1992.3 27

PCエンジン（CD-ROM）用に発売されていた2本のゲームを1本にまとめたRPGのスペシャルパック。開発期間が足りなかったんだね、と大目に見られてた原作の破綻したバランス（イベントの後に3人→1人になり、敵の数は変わらず）が改善されてない！ 冒頭のアニメーションが、ドット絵の域を超えてワンダフル。そこで5000円分のモトを取り、オープニングをひたすら見返せば勝ちだ！ 我慢できればエンディングの悲劇は見る価値がある。

ピットファイター

場末の街で、ひたすら残虐行為に明け暮れろ！

ジャンル：アクション ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1992.3.27

キャンセル？ コンボ？ 何だそりゃ？ ここは場末のケンカ場さ。ただ殴って蹴って投げるだけ。イスで殴ってナイフで刺して、樽をドタマに落とすだけ。来てるお客は血に飢えて、場外からも殴る蹴る。樽の中には元気玉。コレされあればアラ無敵。暴力の雨止めどなく、相手を倒せばヒーローさ。この腕ひとつで報酬稼ぎ。勝てば現金山積みさ。残虐行為と書かれた手当、コイツがオイラの価値なのさ。デジタイズな男前、それが『ピットファイター』。

A列車で行こうMD

バズル要素の側面を強く感じる初期作品を移植。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.4.10

鉄道会社経営シミュレーションとして有名な「A列車で行こう」シリーズ第1弾の移植版。舞台は19世紀後半、鉄道会社の社長であるプレイヤーに大統領からの指令が下り、大統領専用列車のための大陸横断鉄道を作る羽目に。この時点では期間内に線路を敷設していくというパズルゲーム的な側面が強かったが、もちろん資材や予算の制限を受けるため、経営要素がゼロというわけでもない。現在もWindowsで復刻版が出るほどの名作だ。

SPECIAL COLUMN VOL.3
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

素晴らしきテンゲン・マニュアルの世界

文＝結城昌弘

このたびは、テンゲンのゲームソフト「PIT-FIGHTER」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いをいれておりますので、今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくおひきたてくださいませ（?）

「（前略）おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いをいれておりますので、今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくおひきたてくださいませ（?）」

テンゲン作品のマニュアルには、必ずこの文章が冒頭に掲載されている。まさに看板に偽りなしで、実に気合いの入った……いや、気合いの入り過ぎで、マニュアルという範疇を大きく踏み越え、“奇書”とも言うべき代物に仕上がっている。本稿では、そんなテンゲンマニュアルのフリーキーな魅力の一端を垣間見ていきたいと思う。

まず表紙に注目。ここには、マニュアルのタイトルとでも言うべき脱力な一文が掲げられている。たとえば、『007・死闘』では、「007は5度死ねる（コンティニューは1回）」。『MIG-29』では「旧ソ猫を噛む」、『R.B.I.4』では「ランランラン ベースボールは いいもんだよーん」といった感じだ。『V・V（ヴイ・ファイブ）』に至っては、「V・Vとかけてうちのパパと解きます（その心は?）」という謎かけに！ ちなみにこのオチなのだが、読者諸兄よ、知りたいですか？ 知りたいのですか？……「とても家庭的（硬ぇ敵）です」……あぁ、物を投げないでください！

マニュアルの内容は、一言でいえば「トゥー・マッチ」。サービス精神からか、とにかくストレンジな文章が詰め込まれまくっているのだ。

たとえば、先ほども挙げた『007・死闘』。美女を助けていくシステムのくだりでは、「彼女達は感謝のしるしに、体力をひとつ回復してくれるはずだ。勘の鋭い君なら、この意味はわかるね？ ふふふ」という、ゲーム自体の対象年齢を引き上げかねない説明が入る。この“余計な味付け”はテンゲンマニュアルのほぼ全体を通じて施されており、結果、唯一無二の存在へと昇華させている。

この他にも、プライベートなことまで言及する開発者からのメッセージや、ユーザーからの手紙を紹介する「テンゲンおたよりクラブ」（「お手紙いっぱいちょーだいな。待ってるのん」というシメの文が秀逸）など、枚挙に暇がない。だが、その濃さ故に、今もなお語り継がれる“異才”となったのだ。筆者は心から思う……マニュアルだけ復刻希望！

デス・ブリンガー 秘められた紋章 MEGACD

ジャンル：RPG
メーカー：日本テレネット
発売日：1992.4.17

意欲作ではあるものの、その出来は粗雑で、間違っても「成功している」とは言いがたい本作。しかし認識を変えて、遊び直してみるのものも一興。

オープニングはある意味必見！

日本テレネット制作の、3DRPG。グラフィックやビジュアルシーンの作画監督に越智一智（アニメ版「ポポロクロイス物語」の監督）を迎え、時刻の経過など新しい試みを行った1本。しかし出来は、世間の評価の通り。

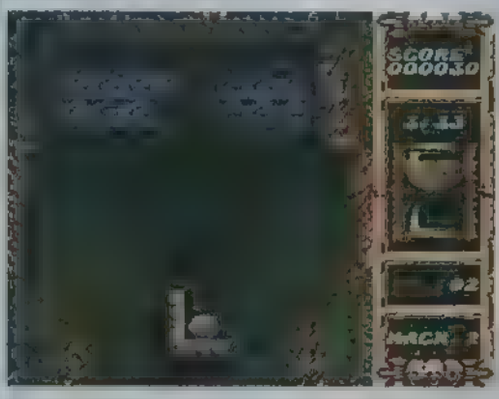
みんな、どうして今も昔も日本テレネットのゲームの悪口ばかり言うのか？ 今になって当時の海外RPGを多数プレイしてみて、改めてそう思う。

あまり悪く言われない『マイト アンド マジックⅢ』や、発売されていない『バーズテイル』より劣っている部分はほとんどない。もちろんこれはゼンゼン誉めてるつもりはない。同時代の日本製RPGと比べれば確かに出来は粗雑ではあるけど、当時暗黒時代を迎えていた海外製RPGに比べれば、至って普通だったと言ってもいい。

ゲームそのものの出来がいいと言うつもりはまったくないが、海外でリリースされていたRPGの半分近くは『デスブリンガー』以下の出来だったと考えながらプレイすると、何か思うところがあって面白いかもしれない。

バッドオーメン

ジャンル：その他
メーカー：ホット・ビィ
発売日：1992.4.24



ボタンを押すことで上のパドルの向きが変わるというアイディアも見られるが、ボールの動き方が雑すぎるため、あまり意味のなさないものに。

不吉なのはタイトルだけじゃない

個人的な話で恐縮だが、筆者は昔、某中古ゲーム誌でプレゼントコーナーを担当していたことがある。普通はどんなプレゼントでも多数の応募が集まるのだが、ひとつだけ誰も応募してこないソフトがあった。それが『バッドオーメン』である。もしかしてこのソフトは呪われているのだろうか……？ それはさておき、本作はストーリー仕立てのブロック崩しゲームである。固定画面ではなく、縦スクロールで上に進みながらブロックを破壊していき、ステージの最後にはボスキャラも登場する。そう聞くと斬新なゲームのように思えるが、やはりそこはメガドラである。

「遠い昔、仲むつまじく暮らす王子とお姫様がいました。その幸せを憎む暗黒神Yは、国中を岩と魔物だらけにし、2人を石のパドルにしてしまったのです！」

なんだこのストーリーは！ ボールの飛び方も大雑把で、とても及第点をあげられるような出来ではない……が、ただ唯一BGMだけは重厚かつ緻密で、金を払うだけの価値はある。ちなみに作曲は『FFT』『FFXⅡ』の崎元仁氏だ。

アリシアドラグーン

ジャンル：アクション
メーカー：ゲームアーツ
発売日：1992.4.24

画面はアリシアとお供。すらりと伸びたアリシアの足が艶めかしい。武器の雷撃魔法は自動照準するすぐれもので「女テグザー」との異名がある。

ゲームアーツ流美少女ハードアクション

本作の内容は「肌も露な美少女が、お供のペットと魔法で悪い奴らを懲らしめる」というもの。

これだけ見ると、ちょっと可愛らしい魔法少女チックなものを想像してしまうのが男の性。しかし、実際のプレイに浮ついたところなど一切なし！「じりじりと慎重に進んで敵を掃討！」「安全を確保の後、再度慎重に前進！」という横スクロールアクションの基本に忠実な動きが要求されます。武器である稲妻は、同社のロボットゲーム『テグザー』でお馴染みの全自動ホーミングする必殺技。これにお供の力も加われば、総合的な攻撃力はかなりの高さに！ しかし生身だけに変形機能やシールドまでは受けついでいませんし、背の高いモデル体形は被弾面積も大きく防御面にやや不安あり。敵にチクチクとダメージを受けると、このときばかりは自身のナイスバディが呪わしいところ。

考えられた敵配置にはゲームを通して作り手と直接向かい合っている感があり、対決の空気が楽しい緊張感をもたらしてくれます。

まじかる☆タルるートくん

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1992.4.24

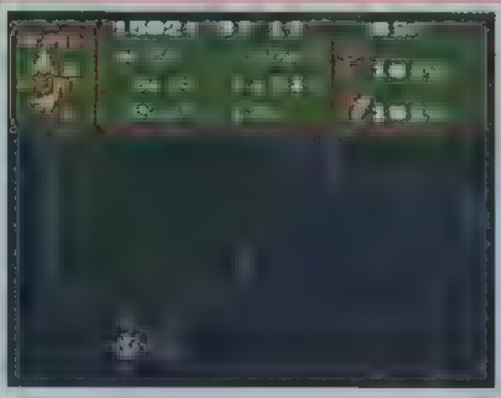
魔法のペンで攻撃し、翼を生やせば空を飛べる、といった原作のテイストを忘れない素晴らしい内容。ゲームフリーク制作のメガドラソフト第1弾。

ゲームフリーク・ミーツ・江川達也

江川達也が「東京大学物語」の前に連載していた『週刊少年ジャンプ』のマンガをゲーム化した作品。原作はライバルの名前が「原子力（はらこつとむ）」など猛毒てんこ盛りだったが、こちらはタルるーとくんが魔法のペンで敵を攻撃したり、モノに顔を書いて投げつけたりする、至っておとなしい内容だ。ノーミスクリアを目指さなければそう難しくもなく（でも落とし穴で死にやすいのがメガドラらしい）、定価も3880円と安めに抑えられている。メガドラが弱点とした「低年齢向け」の戦略商品なのである。

これって、本当にメガドラ？ パステル調の美しいグラフィックは、開発を担当したゲームフリークのセンスが如何なく発揮されている。デザイナーはもちろん『ポケットモンスター』の杉森建。ザコやおじゃま鳥やドラゴンたちも、そこはかとポケモンの香りが漂う。江川の得意とする「色気ある女性」の再現も絶妙にうまく、リアねーちゃんや伊代菜（いよな）、ミモラのドット絵もぷにぷにっと柔らかい感じ。原作付きゲームの最高峰と言える作品だ。

大航海時代

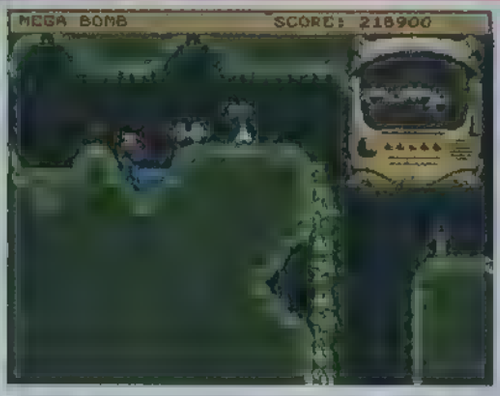


大航海時代の男たちの夢を体感できる名作だ。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1992.4.29

パソコンからの移植作。光栄お得意の国家、戦争といった大局的な視点で人を動かす歴史シミュレーションゲームではなく、16世紀ヨーロッパの大航海時代に生きるひとりの航海士の生き様を追体験するリコエイションゲーム。一本道のRPGとは異なる自由度の高さが売り。交易で金を稼ぐもよし、海賊行為に燃えるもよし、見果てぬ新大陸に向かうもよし。名声を得れば爵位が高まり、さらに行動の幅が広がっていく。

スライムワールド



敵を倒すだけでなく、体を洗っていくことか重要。

ジャンル：アクション ／ メーカー：マイクロワールド ／ 発売日：1992.4.30

しゃもじみたいな携帯ゲーム機、リンクスを支えたエピックスが贈る探索型アクション。宇宙探検家キャプテン・トッドが謎のスライム惑星に降り立つ。スライム惑星の洞窟は床も天井も一面がスライムで覆われていて、ただ歩いているだけでも天井からのしずくで身体が汚染されていく。そのため、こまめに水たまりに入って身体を洗う必要がある。それでも全身にスライムを浴びたら一巻の終わりだ。奇妙な味わいのあるゲームである。

中島悟監修F-1 HERO MD

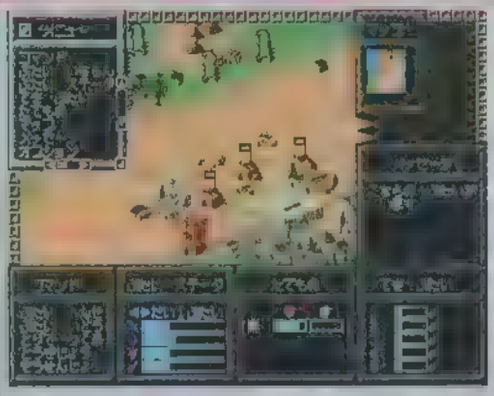
調子良く走っていると突然現れるコーナーに激突！

ジャンル：レース ／ メーカー：バリエ ／ 発売日：1992.5.15

今度は3D視点の中島F1ゲーム。ビーンと軽いエンジン音でかっ飛ばしていると、いきなりカクカクと曲がるコーナーが現れて、曲がりきれないちゅーの。コースアウトすると即、看板に当たってダメージ。コースのすぐ外に看板を並べるなっちゅーの。中島先生から「ほこりっぽくすべりやすいのでちゅういがひつようだ」って言われても、何を注意すればいいの……。点滅しながら自分のすぐ横を追い抜いていくライバル車によろしく哀愁。

MEGA DRIVE

シーザーの野望Ⅱ



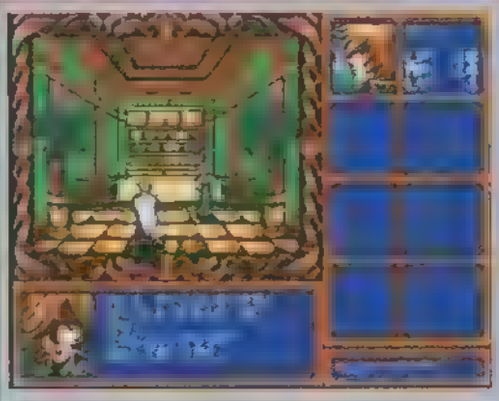
続編の視点は俯瞰からクォータービューへ進化。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：マイクロネット ／ 発売日：1992.5.28

シミュレーションファンの濃ゆい支持を受けた『シーザーの野望』が、クォータービューになって帰ってきた！

画面はより美しく進化、システムはより現在のリアルタイムストラテジーへと近付いている。しかし操作系は、パッドで遊ぶのはやはり無理があるのか、まだ全然こなれていないのが残念。『エイジオブ エンパイア』などの90年代後期のパソコン用海外製リアルタイムストラテジーの源流が、ここにあるのかもしれない。

アイルロード MEGA CD

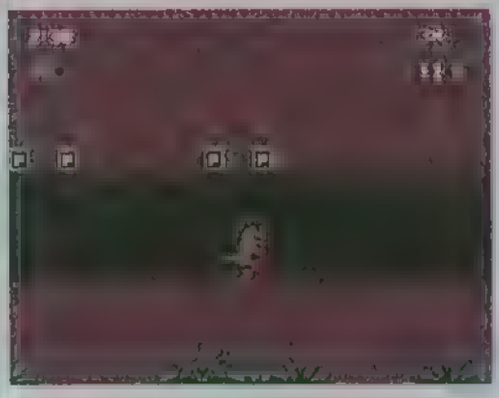


特異な操作性のため非難の集中砲火を浴びた。

ジャンル：RPG ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1992.5.29

当時「マクロス」「オーガス」で一世を風靡したイラストレーター・美樹本晴彦がキャラクターデザインを担当した3Dダンジョン型RPG。よく言えば独特で斬新な操作性、悪く言えばあり得ない操作性に賛否両論だった……というのは嘘で、批判が集中した。ゲームシステムには、80年代末期に発売された珍妙フレンチRPGの『ドラッケン』の影響も見てとれる。今はこういうゲームがなくなり、寂しい向きにはオススメ。

カメレオンキッド

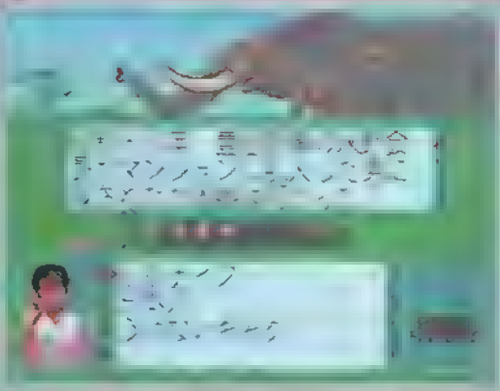


サムライになればカタナで敵をぶった斬れる！

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.5.29

白いTシャツ姿のおっさんが、アイテムを拾って9種類のヒーローに変身するアクション。壁を登れるアイアン、日本刀で敵を倒すサムライ、アイスホッケーの仮面をつけて斧を投げまくるジェイソンくん（勝手に命名）とバリエーションは色々。だけど、変身前は単なる『マリオ』系ジャンプアクションじゃん。2ドットの石をジャンプでよけるといった地味っぷりが強烈。BGMがなぜか「DIE!」って叫んでいるように聴こえるのも呪われてる。

クイズスクランブルスペシャル MEGA CD

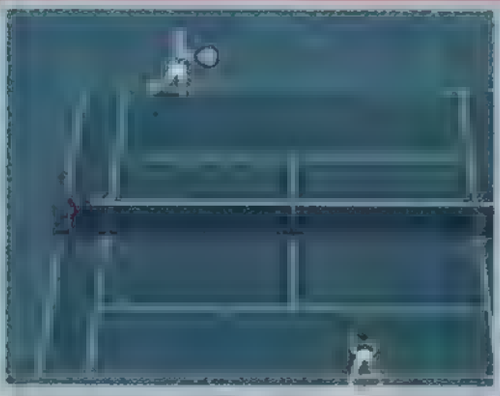


野生の動物からシュートなクイズを出される。

ジャンル：クイズ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.5.29

見知らぬ世界に転送されてしまった博士（声：永井一郎）と助手（声：三石琴乃）が、帰るために「クイズ出したがり光線」を動物に照射し、問題を出してもらって「知力」エネルギーを貯めるという、いかれた設定のクイズゲーム。「メガCDならではのビジュアル」（マニュアルより）とは虎や猿やペンギンの実写ムービーで、動物好きでも粗い画質は嬉しくない。あと、なぜワニが「昭和40年のTV番組『歌って踊って大合戦』の司会者は?」とか知ってるんだ。

グランドスラム テニストーナメント'92



コンピュータが強いこと以外の特徴はない!?

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：日本テレネット ／ 発売日：1992.6 12

テニスゲームの歴史は古いが、進化の歩みは遅い。左右往復の球を打ち返す『ポン』を第一世代とすると、ファミコン版『テニス』のように、手前と奥に打ち返す第二世代、ポリゴン化されて細かい表現ができるものが第三世代。本作は典型的な第二世代で、タイトル通り四大大会を制覇することと、コンピュータが少々強いこと以外の特徴はズバリ、ない。……が、「メガドラのテニスゲーム」となると3本しかない。存在意義は十分だ。

スピードボール2

ゴールを決めるためだったら何でもアリ!

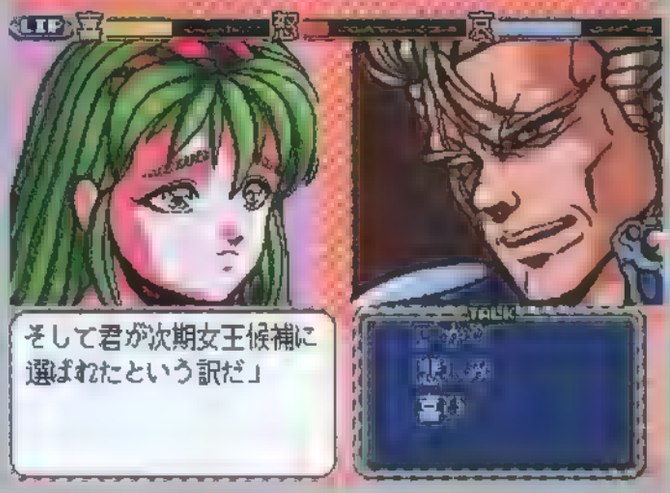
ジャンル：スポーツ ／ メーカー：CRI ／ 発売日：1992.6.19

何でもアリの近未来格闘球技という設定のスポーツゲーム。とにかくボールを持って走り、相手のゴールに叩き込めばOKという単純明快さ。どんなにタックルをカマしても決してファウルを取られることはないため、2P対戦が異常に白熱する。メガドラで先に発売された『レッスルボール』と似ているが、海外では「スピードボール」シリーズのほうが先に発売されている。開発元はサウンドに定評があったビットマップブラザーズ。

魔法の少女シルキーリップ

MEGA CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：日本テレネット
発売日：1992.6.19



「男の子の目線で作った魔女っ子アニメ」という歪みっぷりがサイコーな本作。魔女候補に選ばれたリップと、ライバルのイザベラとの対決を軸に、TVでは絶対見られない30分番組をとくと拝め！

オープニング＆エンディングにアイキャッチまで装備、「魔女っ子アニメ」への熱いオマージュが込められた会話式のアドベンチャー。選択肢によって主人公の感情が変化する「lipシステム」が斬新だった。

「露出狂」と戦う魔女っ子！

「次週からの新番組、魔法の少女シルキーリップ『魔法の国からこんにちは』お楽しみに！」（マニュアルより）

お楽しみにと言われても、一局独占放送・バイ・メガCD！「美少女戦士セーラームーン」が、最初っから『なかよし』読者をまたぎ、男子オタクの胸（股）ぐらつかんだ野獣バージョンというか。

「リラルル ラリルル リラルル リップ～♪」というフレーズが頭に染みつく前に、メガCDを窓から投げ捨てろ！ 洗脳ソングが耳になじんでしまった頃には、妙な味わいが麻薬のように心を捕らえて離さないのも困りもの。

バストアップ、半裸、そしてパンチラ！

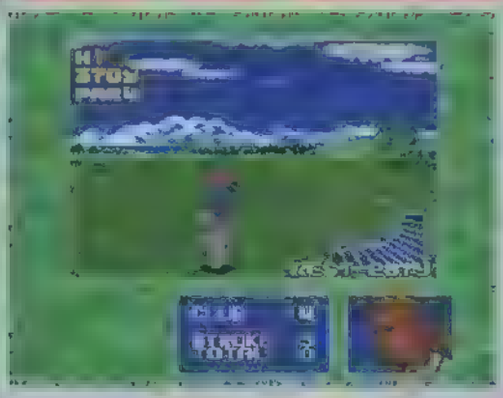
日本テレネットはCD-ROMの出始めから「大容量＝エロ」という明快なパースペクティブを持ち込んでいたが、素材が魔女っ子でも揺るぎはない。主人公「リップ」（11さい）の脱ぎっぷりも、ある種の業界人にはうらやましすぎる豪快さ。バランスを取るためか、ライバルのイザベラ（10さい）がバスト86だから安心だ！ 何が？

魔界から人間界に送り出されたリップは、街のだだっ広さにめげそうに……もとい、操作する僕らが失神しそうになる。相棒のケチャ（ヌイグルミの姿をした聖獣）がくれる「南のほうに気配が」といったアバウトな情報を頼りに、異常に描き込まれた街並みをふらつくこと3時間。オモチャ屋の前でロングコートを着た「露出狂太郎」と初バトル！

こういう目立ったイベントもさることながら、魔界の用務員に「糞虫」、ガキ大将に「ハゲタンク」と名付ける狂気のさたもキラリと光る。

一話完結のアニメ方式、リップの会話によって相手の態度が変わる「LIPシステム」……後に『サクラ大戦』が発表されたとき、「リップ」の原作・監督である遠藤正二郎氏の名前を探したさ。「河原の掘っ立て小屋に住んでるリアル貧乏人」は、『サクラ』には出せないと思うけど。

TOP PRO GOLF



2ステップのショットパワーゲージがシビア。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：ソフトビジョン ／ 発売日：1992.6 19

ゴルフゲームにつきものの「ショットパワー決定」は、ほとんどのゲームにおいて「ゲージが出て数秒のうちに3回ボタンを押す」というシステムを採用している。開発陣はここに疑問を感じたのか、「ボタン押下でゲージ出現、ボタンリリースでショット」という2ステップに改革。これがシビアすぎて泣ける！

ホール開始時には全体図がワイヤーフレーム(!)で表示されるが、ゲームが始まると2次元の世界に引き戻されるのが残念。

ロイヤルブラッド

第5部隊を前線に配置、兵士を雇いまくれ！

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1992.6.25

RPGファンにも光栄お家芸の歴史シミュレーションの楽しさを伝えようとしたのか、架空のファンタジー世界をモチーフにした歴史シミュレーション。要は『三国志』や『信長の野望』といった歴史シミュレーションをシンプルにして取っつきやすくした入門作。人間以外の第5部隊に何が配置されるかでほとんど勝負が決まるバランスは豪快の一言。領地からカネと食料を根こそぎかっぱらい、兵士を雇いまくれ！ 逆らう敵は皆殺しだーッ！

ペーパーボーイ

新聞を取らない家の花壇を踏みにじれば高得点！

ジャンル：アクション ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1992.6.26

中学生の頃、団地の階段をかけ上った元・ペーパーボーイ（新聞配達少年）としちゃ「一軒家が並ぶアメリカの郊外」がまぶしかった。チャリを転がして、一本道に沿った家のポストに新聞を投げ込んでいく。しかし、路上でブレイクダンスをおっ始めたり、猛スピードでラジコンを走らせ、銅像のフリをして体当たりかます連中が住んでるなんて聞いてないよ！ 新聞を取ってくれない家は、窓を割って花壇を荒らすと高得点がもらえる。嫌がらせ？

ルナ ザ・シルバースター

MEGA CD

ジャンル：RPG
メーカー：ゲームアーツ
発売日：1992.6.26

チョー速いCDアクセス、ストレスの溜まらない展開、そして3日でクリアー！ 加速しすぎ感もあるものの、気分は壮快なRPGの佳作。

『ドラクエ』なんていらない！

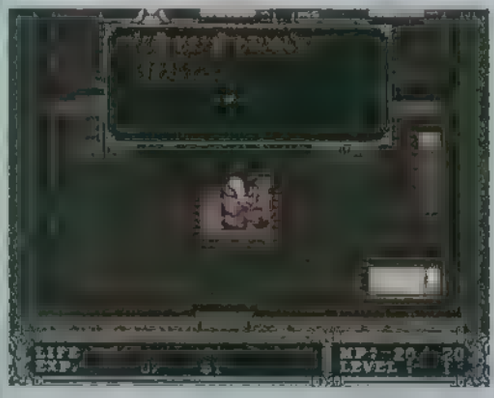
RPG日照りの続くメガドライバーにとって、乾きをいやしたポカリな1本が『ルナ ザ・シルバースター』だった。アニメムービーも盛りだくさん、CDのアクセス時間も速く、戦闘シーンも動きまくり、と今となっては「それがどうしたン？」と受け流されるフィーチャーに恵まれている。焼け跡世代が「銀シャリ美味いのう」とプレイバックしてるようなもの悲しさが……。

RPGとしてはテンポもよく、シナリオも練られているが、戦闘システムにはちょっとしたクセがある。自動的に判断する「AI」＝ひたすら殴るだけ、の人工"無能"のため、対ボス戦で使えば、魔法使いまで特攻（ブッコミ）することに。そして、ボタンを連打していると「AI」が選ばれてしまうから、一部のプレイヤーから不評を買った。

レベルアップもさくさく進み、2日もあればラクに終わるお手軽さ。村人ひとりずつにセリフが用意されていて、話しかけているだけでも飽きがこない。クリア後も、何回もくりかえし遊ぶヘビーユーザーが珍しくない佳作だ。

闘技王キングコロッサス

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1992.6.26



いきなり、どやされる主人公。こんな冒険の始まり方は見たことありません！ これ以降も暗いが歯応えのある闘技奴隷としての物語が待っている。

過酷な「闘技奴隷」からはい上がれ

おじいさん、お姉さんと三人暮らししていた少年。ある日、じいさんに呼びつけられて「おまえは勇者だ」と告白されるかと思ったら、「大切にしておった剣が盗まれた。洞窟に行って取り返してこい。今まで誰に育てられたか分かってるだろうな」という、初めてかつ無情のおつかい。愛もない、希望もない、恋人もいない！ 友情は、ほんの少しあるかも。

主人公は「闘技奴隷」として、救いのない戦いに身を投じる。「孔雀王」のマンガ家・荻野真が（監修だけじゃなく本当に）書いたシナリオは重く暗く、生死を賭けた真剣勝負が続く。武器の届く距離はかなり短く、敵に近付いて当てに行くアクションは歯ごたえアリ。体力が0になるとセーブしたところからやり直しになり、苦労は水の泡だ。しかし、ジャンプを失敗して下に落ちても、道中でザコを倒した経験値は「強さ」に変わり、無敵と思えるボスでも努力次第で倒せる希望は見える。お話は一本道だが、ぐいぐいと引きつける力があり、色々な武器集めの楽しみもある。

デビッド・ロビンソン バスケットボール

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1992.7.10

オープニングの「ジェネシス」ユニフォームでテンションは上がるが、ハーフラインで切り替わる仕様に慣れないと、すぐにバックパスを取られる。

デビッド・ロビンソンの解説を見たい

オープニング画面で「GENESIS」のユニフォームを着ているアドミラル（提督）がかっこええ！って誰だよ、それ。身長216センチ。元海軍兵士でありながら、名センターにしてブロックショット王＆リバウンド王のデビッド"アドミラル"ロビンソン。アメリカでは国民的英雄なスターなんだけど。さてゲームを始めるとプレイヤーはLA、サンフランシスコ、デトロイト、シカゴの4つからチームを選ぶことになる。画面は斜め見下ろし視点だけど、ハーフラインで画面の角度が切り替わるので、バックパスに要注意。シュートは、ディフェンスのマークを外せば基本的に成功。ゴール下の守護神デビッド・ロビンソンをフィーチャーしているにもかかわらず、得点を取り合う攻めゲーになっているのだ。ハーフタイムに入ると、黒い革ジャンを着たアドミラルが登場して試合を解説。「チームワークでがんばれ」みたいな根性論が、アドミラルの持論か!? やっぱ生真面目でいい人なんだなあ。思わぬ発見がある、ファンのコレクタブルな一品。

炎の闘球児ドッジ弾平

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1992.7.10

全国にドッジボールブームを巻き起こした立役者がメガドラに登場！ 必殺シュートをキャッチできる辺りが、スポ根的な原作の匂いを残している。

対戦ドッジボール・ゲームの傑作！

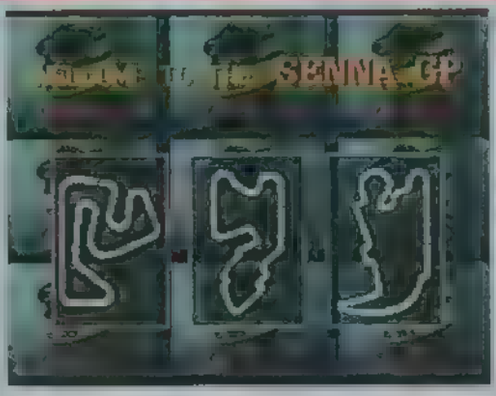
小学生の格闘技、ドッジボールがメガドラに推参！ 原作マンガは、後に「爆走兄弟 レッツ&ゴー」を手掛けたこしたてつひろで、『コロコロコミック』に連載。リモコンのないミニ四駆を念力で操っていた「レッツ＆ゴー」も絶好調だったが、「ドッジ弾平」も小学生と言い切る超人ども（身長180センチ以上など）がライバル。主役の一撃弾平は、持ち前のガッツと運により、何度でも死にそうになりながら墓石を砕き（シュートの破壊力を見せるバチ当たりな演出）、球川小学校のひ弱そうなチームを、地獄の全国大会へと連れて行くのだ。

どこかの不良高校生がシバき合うドッジゲーと似ているが、必殺シュートまでボタンひとつでキャッチして、同じ威力で返球するラリー合戦がアツい。回数限定で発動できるフォーメーションは、身内でパスを回して時間を潰すテンポの悪さが難点。やはり、ドッジのほろ苦さを味わえる対人戦がオススメだ。一方的にコート内のメンバーがやられると、4人×1人のイジメにしか見えなくなるとか。

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

アイルトン・セナ スーパーモナコGP Ⅱ

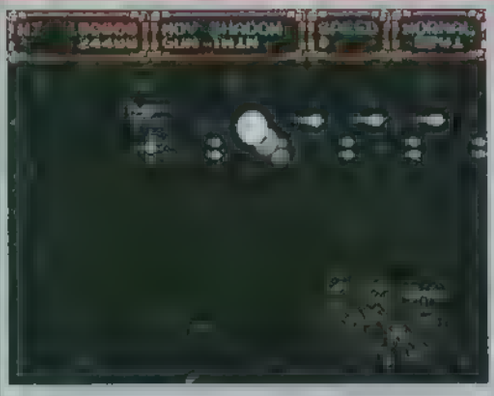


セナのレアな動画も見ることができる。涙……。

ジャンル：レース ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.7.17

『スーパーモナコGP』の続編で、今度は故アイルトン・セナが開発に協力して話題を呼んだF1レーシングゲーム。「SENNA GP」「WORLD CHAMPIONSHIP」「FREE PRACTICE」という3つのモードからなり、中でも「SENNA GP」はセナが監修した3つのコースが走れる。しかし「音速の貴公子」に合わせてチューンされたのか、完走するだけでも至難のわざ。排気音が妙に甲高くなっているし、すべてが良くなったとは言いかねるが、豊富なセナの写真は素敵。

グレイランサー



7種類のオプションは80年代を象徴するようだ。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1992.7.17

パッケージには無骨な宇宙戦闘艇（グレイランサー）、主人公は女の子（ルーシア）でキャッチコピーが「お父さん、死なないで！」と、80年代のアンコが詰まった横スクロールシューティング。ついでに本編も、アーケードゲーム全盛期の美味しいトコ取り。攻撃を補助するオプションを、「リバース」（『イメージファイト』）、「シャドウ」（『グラディウス』）などの中から選べる。お父さんのシャトルは頑丈で、なかなか墜ちないんだ。

オリンピックゴールド

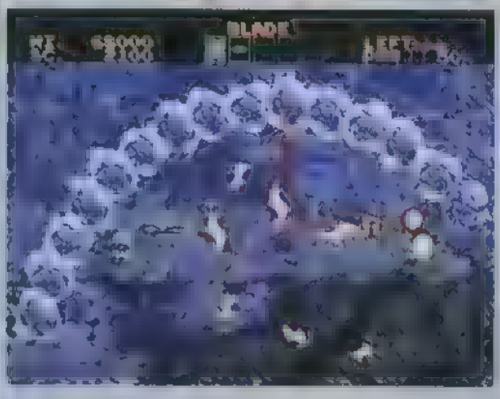
日本語には未対応の公式ソフト。連打が重要。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.7.24

92年のバルセロナオリンピック公式ソフト。100メートル走、砲丸投げ、アーチェリー、110メートルハードル、棒高跳び、飛び込み、競泳の7種目が楽しめる。テーマがオリンピックということで8ヵ国語対応になっているが、その中に日本語はない。さすがはメガドラの洋ゲーである。内容は数あるオリンピックゲームと大差ないが、A・Bボタンを交互に連打しないとパワーがたまらないため、連射パッドに頼らないプレイが要求される。

サンダーフォースⅣ

ジャンル：シューティング
メーカー：テクノソフト
発売日：1992.7.24



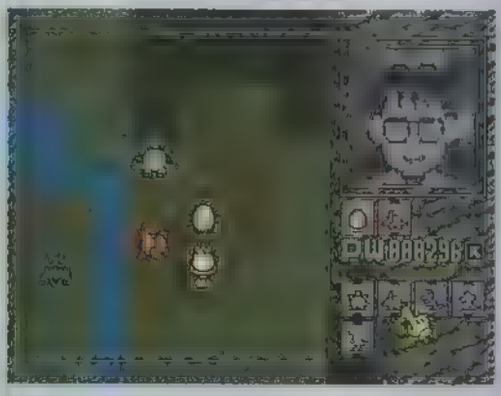
メガドラで数多く発売されたシューティングの中でも、メガドライバーに「傑作」と言わせしめたのが本作。ゲーマーなら必ず遊んで欲しい1本だ。

至高のメガドラ・シューティング！

数多くのライバルを退け、テクノソフトが「メガドラ史上最強のシューティング職人」の座を死守した魂の傑作。前作『Ⅲ』の2倍に匹敵するROM容量を使って、ハイテクをさらに高めた本作は、CG・音楽ともにメガドラの限界に挑んでいる。電源投入、即主役機のライネックスが包囲網を切り抜けて敵メカを撃墜し、ヘビメタ調のBGMがかき鳴らされるオープニング。超燃えるッ！ ゲームバランスも、『Ⅲ』の反省を活かしてよく練り込まれている。敵の攻撃に「来るぞ」という予兆の演出が入って突然死が減ったし、上下にスクロールすることで（画面に見えている範囲よりも上や下に移動できる）攻略ルートの幅も広がった。ステージは全10面、前半5面と後半5面のボリュームもたっぷり。また、1面のボスが前作のボスの改良型である「ガーゴイル・ダイバー」だったり、絶体絶命のピンチのとき、最終兵器の「サンダーソード」を運んでくるのが『Ⅲ』の主役機「ステュクス」だったり、同じ世界を匂わせる演出も素晴らしい。

ダイナブラザーズ

ジャンル：シミュレーション
メーカー：CRI
発売日：1992.7.24



可愛らしい外見とは裏腹に、やり始めるとハマってしまうことは保証済みの1本。ちなみに画面は、レビュー中にもある「リカ先生ステージ」だ！

香山リカ先生監修の弱肉強食ワールド

宇宙人対恐竜！「スケベ！」「バァーカ！」と恐竜が叫びながら、宇宙人をむさぼり食う。まるでトロマ映画みたいな設定の弱肉強食リアルタイム恐竜ストラテジー。THE EGGという神のもと5種類の恐竜が共存する世界に、宇宙人が侵略してきた！ THE EGGから肉食竜や草食竜をうまく産み分けて、敵宇宙人を撃退するっていう、パソコンライクな硬派な設定が熱い。

恐竜は常にハラペコだから、産み落とすと自動的にエサを求めて歩き始める。無軌道なハ虫類たちにうまく指示を出しつつ、宇宙人を全滅させるわけだ。地割れに落ちたり、水におぼれたりと恐竜のミニマム脳みそっぷりにがっかりすることもあるけれど、ゼンゼンなぜだか愛着がわいてくる。宇宙人を全滅させるのが面倒、マップが把握しにくいと色々な難点はあるけれど、どっぷりと遊び込める傑作。なお、精神科医としても有名な香山リカ先生が本作の監修。やっぱ人間社会も弱肉強食ですか。ちなみにパスワード「RIKA」でリカ先生の面にいけるぞ。てへ。

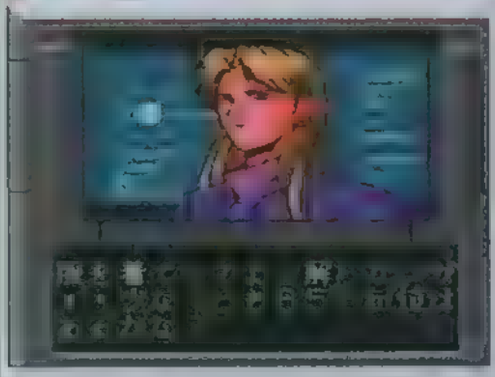
ツインクルテール

ショットやキャラだけでなく敵の設定もバツグン。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：WAS ／ 発売日：1992.7.24

主人公は小さな魔女だけど、残された道は闘うこと。宅急便とはえらい違いだ！ その正体は、360度の方向に弾を撃てるシューティングゲーム。ゆっくり進むも先を急ぐのも、遊ぶ人のマイペースしだい。3種類の武器（広範囲に撃てる／威力のあるタマを集中させる／敵を追いかける）を、時と場合によって戦略的に使い分けられる。ガーゴイルやサイクロプスら、中ボスたちは「魔法生物らしく」振るまい、ファンタジー作品としても一流。

デトネイター・オーガン MEGA CD



80年代アニメブームのテイスト溢れる画面に垂涎。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：ホット・ビィ ／ 発売日：1992.7.31

コマンド（命令）を選んでボタンを押してストーリーを進める、デジタルコミック感覚のSFアドベンチャー。未来の23世紀、異星生命体「イヴァリューダー」を裏切った戦士・オーガンが、地球の少年トモルと合身して闘いに身を投じる。「破邪大星ダンガイオー」や「テッカマンブレード」など、80年代アニメブームの王道を凝縮したエキス、といって過言ではないが、ラストは唐突に打ち切られて「ビデオ第3巻に続く」と予告。そりゃないよ！

スプラッターハウスPART2

ひたすらグロい敵を、筋肉に任せてブン殴れ！

ジャンル：アクション ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1992.8.4

魔の館から恋人のジェニファーを助けられなかった青年リックの元に、忌まわしき力を与えた仮面の精霊が再び。まさか、ジェニファーは生きていた!?（怪物化してリックに殴り殺されてたんだが）。続編を謳っているが、敵も「死霊」より「エイリアン」に近く、グロくはあるが怖さは薄れた。ただ、前作で頼りになったスライディングが出にくく、全体の難しさはアップ。ナムコ・ヒロインズの中でも影の薄い、ジェニファーに愛の手を！

修羅の門

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1992.8.7

原作に登場するキャラを操り、相手との間合いを見計らって技をブチ込め！ 多少テンポの悪さを感じるものの、それを上回る原作への愛が美しい。

プレステ版に煎じて飲ませたい1本

原作付きのゲームで、一番大切なものとは何か？ 思うに、それはやはり“原作への愛”だろう。愛がない作品は、折角の原作も陳腐なギミックとして扱われない。

その点、本作はパッケージの中からこぼれんばかりの愛が溢れている。ストーリーは原作に忠実に作られ、主人公の陸奥九十九を始め、海堂晃、片山右京ら主だったキャラクターはすべて登場する。また、コンティニュー用のパスワードが「はらへっちゃってもうダメ」など、ゲーム中のセリフから取られているのも心憎い演出だ。

戦闘は、相手との間合いを計りつつ気合を溜め、頃合になったら技を放つというリアルタイムシミュレーション方式。「ストレートに格闘ゲームで作ったほうが良かった」という意見もあるが、原作を尊重する姿勢が、絵やセリフを堪能できるこのシステムを選択させたのだと考える。

ただ、少々テンポが悪く、格闘技本来のダイナミズムに欠けるという側面もある。その点が解消されていれば、おそらくはもっと高い評価を受けていただろう。残念。

ひょっこりひょうたん島

ジャンル：テーブル
メーカー：セガ
発売日：1992.8.7

往年の人形劇「ひょっこりひょうたん島」のキャラが選挙に出馬。それぞれのキャラクターによってコマンドの言葉使いが違っているのがユニーク。

大統領選はボードゲームで！

なぜにホワイ、メガドラでひょうたん島？ 91年に復刻放映されたから、そのブームに乗っかったのか？ 退屈だから大統領選をやろう！ お祭り気分で選挙をしちゃう、ノー天気っぷりな「ひょっこりひょうたん島」ボードゲーム。ガバチョ、トラヒゲ、はかせ、サンデーの4人が選挙演説をするために、島のあちこちにある複数の目的地を回りつつ、ポイントを稼ぐのである。勝利の基準はポイントなので、「カード」をがめつく使って、ライバルを罠にハメたり、「プラスマス」のスロットでポイントを稼いでいくが吉。空いているマスに止まったら、自分のポスターを貼り自分のマスにして、うっかり止まったライバルからポイントが取れる「モノポリー」ルールも熱い。

おたすけキャラにダンディ、ムマモメム、ガラクータ、ライオンが登場。マイナスのマスに止まったときに、たまーに助けてくれたりするので、ちょっぴり嬉しかったりする。入手したポイント半分を奪える「ドロボウカード」最強すぎ！ 勝てねえ！

熱血高校ドッジボール部 サッカー編MD

ジャンル：スポーツ
メーカー：PALSOFT
発売日：1992.8.7

ファミコンで大ヒットを飛ばしたシリーズがメガドラに登場。多少の変更はあるものの、独自のお手軽さは残っているので、気軽に遊べる1本だ。

くにおくんをなめんなよ！

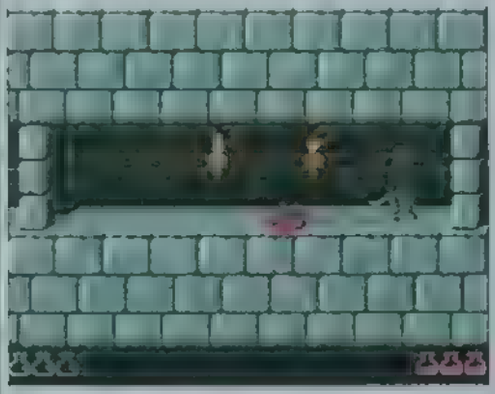
マニア心のある中高生や大学生はいいとして、なぜかメガドラは小学生から徹底的に嫌われていた。理由は色々とあるだろうが、他機種に比べキャラクター性に富んだゲームが少なかったせいだろう。PCエンジンと比べてもなお悪い。『マリオ』は無理にしても、せめて『熱血硬派くにおくん』くらいは移植されたっていいんじゃないか？ そんな願いが届いたのか、めでたくも『熱血高校ドッジボール部サッカー編MD』が発売された。ドッジボール部のほうが良かったのに……という意見はもちろん闇に葬られた。

ファミコンからの移植ということもあり、映像からはメガドラの優位性が感じられず、選手の人数も6対6と少なめである。だがシリーズ特有のお手軽さは削がれていない。操作するのは選手全員ではなく主人公のくにおだけで、細かいルールもないので難しく考えることはない。スライディングとタックルでボールを奪い、必殺シュートを叩き込めば気分爽快だ。マニア層から高く評価されたソフトではないが、こういうものもラインナップには必要だ。

プリンス・オブ・ペルシャ

MEGA CD

ジャンル：アクション
メーカー：ビクター音楽産業
発売日：1992.8.7



パソコンで好評を得た名作がメガドラに登場。理不尽な罠と設定で諦めるようではゲーマーじゃない！ その先に病みつきになる楽しさが待っている。

アラビアンナイト・くねくね大活劇

さあて、お立ち会い！ 遠い昔、若く美しい姫と恋に落ちた若い旅人は、王座を狙う悪い大臣ジャファーの手に落ちて、2人は囚われの身に。宮殿の最上階に閉じ込められた姫は、ジャファーに「結婚か、死か」の決断を迫られた。残された時間は、砂時計のすべての粒が落ちるまで。姫の悲痛な叫びを感じ取った若者は地下牢から脱出したが、剣は奪われて丸腰。全20層にも渡る高い城を上って、愛しの君と再び相まみえることはできるのか？

アラビアンナイトもかくやの異国情緒あふれるが、アクションも国内にあり得ない“くねくね”した滑らかな動き。左右に走らせると慣性がつき、少し早めにボタンを押さないとジャンプを失敗して、あわれ落とし穴でくし刺し。ぐいっ！と気持ちいい飲みっぷりをしたら、全快の薬と同じビンに入った即死薬でポックリ。癖のある操作、理不尽なワナ、お城の石には旅人の血が染み込んだマゾゲーだ。

しかし、一発で“決まった”ときの電流が背骨を駆け抜けたら、もう病みつき。ところで姫、無気力すぎ！

サンダーストームFX MEGA CD

LDからの移植だけに、一見の価値はある。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1992.8.28

レーザーディスクからアニメを再生し、ピンチになると4択（ジョイスティックの上下左右）を迫られ、選択を間違うと面白おかしく処刑される（ゲームオーバーの画面に心血を注ぐきらいがある）LDゲームを移植したもの。同時に16色しか発色できないメガCDに、制限なしのLDアニメを流し込んでいるので画面は見にくい。しかし、ムービーの中の敵機を撃ち落とし、矢印の通りに障害物を避けるスリルは変わらず。自由の女神も出るし！

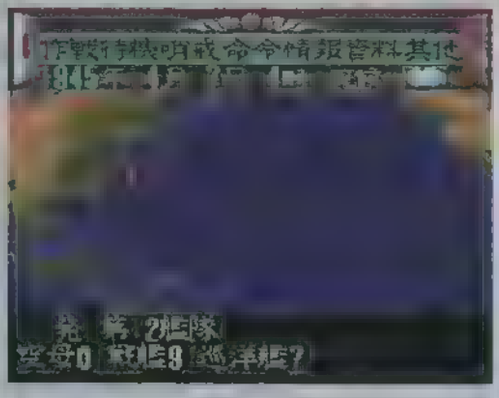
ブライ 八玉の勇士伝説 MEGA CD

雑兵がバラバラと死んでいく戦闘もステキです。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.9.11

敵は56億7千万、挑むは8人！ 戦闘シーンは「ビドー軍一般兵が3896人あらわれた」というノリで、100人や200人の雑兵がばらばら吹き飛んでいく。キャラクターデザイン&作画は、荒木（伸吾）&姫野（美智）の「星闘士星矢」コンビが担当。8色の玉を持った勇士が、魔神ダールの力を得たビドーの軍勢や7獣将と対決する……というオープニングだけで40分以上！ 知る人ぞ知る飯島健男のシナリオだけに、途中までは猛烈に面白い。

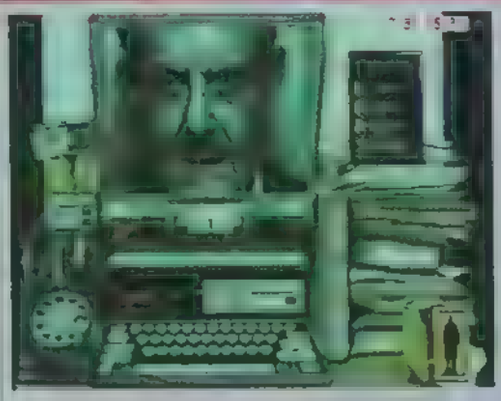
提督の決断


日本男児なら大日本帝国で歴史のifを紡ぐべし！

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1992.9.24

太平洋戦争を題材にした戦略シミュレーション。日本または連合国の海軍司令官となり、艦隊を率いて自国に勝利をもたらすのが目的。オリジナルはPC-9801版。太平洋戦争というデリケートなテーマだけに、ミリタリーマニアから文句を言われたり、左な人たちにケチをつけられたりと苦難の道を歩んだが、ファンは決して少なくなく現在までシリーズが続いている。それはいいのだが、定価が1万4800円というのはいくら何でも……。

ライズ オブ ザ ドラゴン MEGA-CD



依頼を受けるPCにもガジェット感がある。素晴らしい!

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.9.25

近未来のロサンジェルスを舞台に、警官くずれの私立探偵ブレイドが、怪物じみた変死体の謎を追うアドベンチャー。渋いサイバーパンク的なガジェットに、古代中国の神秘をからめた大人のドラマなのに、主役の声優がブタゴリラ（「キテレツ大百科」）と同じという落差がすさまじい。原作は海外ゲームのためか、定石の「コマンド総当たり」を試したら最後、爆死したり閉じこめられたり。パンツ一丁で外出→逮捕される、お茶目なブレイドも。

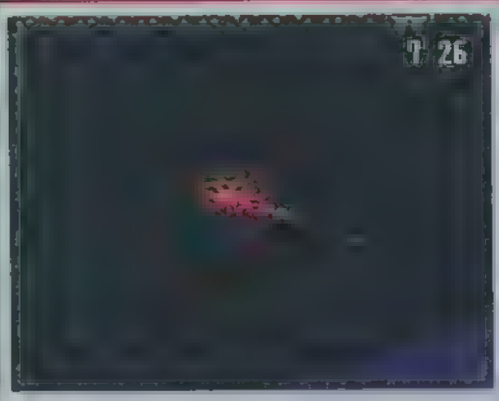
ワンダードッグ MEGA-CD

これがワンダードッグ。う〜ん微妙なキャラ!

ジャンル：アクション ／ メーカー：ビクター音楽産業 ／ 発売日：1992.9.25

メガドラとメガCDを一体化した「ワンダーメガ」というゲーム機のマスコット、ワンダードッグを動かすゲーム。頭から羽根を生やし、とぐろを巻いた何かを被る犬を、愛することが難しすぎる。君はわざわざUFOに乗ってきて（オープニング）、地球の大ピンチが迫ってるときに、ウサギやモグラをいじめに来たのか？ 開発したのはコアデザイン社、後に多くのメガCD向け名作や、映画化もされた『トゥームレイダー』を送り出した会社だ。

キングサーモン

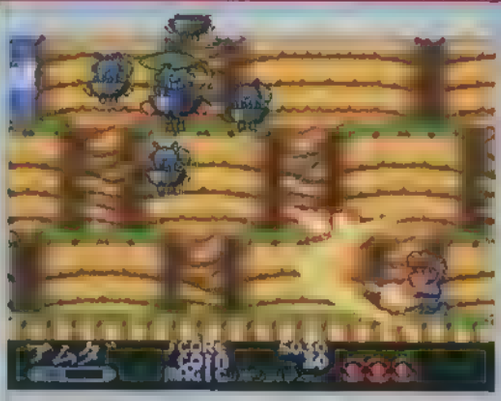


ライバル船との衝突の図。結構ハデにいってます。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：ホット・ビィ ／ 発売日：1992.9.26

意外にもメガドラ唯一の釣りゲームだが、なぜかターゲットはサーモン、しかも外洋トローリング。船で島々を移動し、サーモンがいそうなポイントでボタンを押すとマップ拡大。さらにマップ内を移動して、魚影の目の前にルアーをぶら下げればバトル開始、以後はよくある釣りゲームに変化する。基本的に「待ち」の世界である釣りを盛り上げようと思ったのか、ライバル船が出現し、ぶつかると船がダメージを受けるという要素がステキに余計だ。

チキチキボーイズ



キャラも可愛らしくソツなく遊べるアクション。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.10.16

アーケード版では自動だった買い物が、メガドラ版では何を買うか選択できるようになっており、金集めのモチベーションが急上昇しています。手堅くカッチリと作られているアクションで、アーケードもメガドラ版も決して出来は悪くないのですが、ともに評価はやや低め。アーケードは「ファイナルファイト」の影に隠れ、メガドラは「『ストⅡ』はいつ出るか？」が注目の時期だったわけで、出来の良すぎる同僚に囲まれた中堅社員の悲哀があるのです。

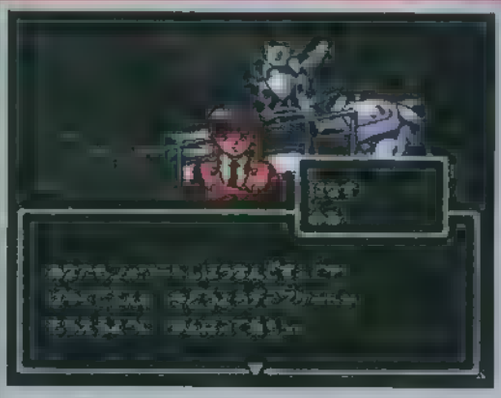
チェルノブ

「チェルノブ」がメガドラに！ 前進あるのみ!!

ジャンル：アクション ／ メーカー：データイースト ／ 発売日：1992.10.16

あの問題作が、メガドラに移植……「戦う人間発電所」のキャッチが削られてる！ 「うう、これは デスタリアンの しわざだ！ やつらは じんるいが たんじょうする（以下カット）」と喋り続けるひん死の父に、宇宙開発用スーツと思い込んで戦闘スーツを開発した息子。「わがまえにてきなし！」と叫ぶチェルノブは、本当に後ろに戻れず、前にしか進めない。CGや音楽は大きく変更されているが、自由の女神の上での死闘は再現。

機動警察パトレイバー 98式起動せよ！



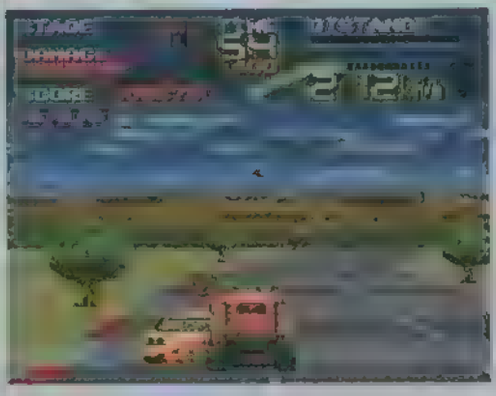
イングラムと野明の組み合わせに押井節が炸裂。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：マーバ ／ 発売日：1992.10.23

ロボットアニメに「警察組織のリアル」を注ぎ込み、「踊る大捜査線」のモデルとされた同名の作品を元にしたアドベンチャーゲーム。脚本・監督は、なんと原作と同じく押井守その人だ。特車二課の建物を占拠したテロリストと戦いながら、捕まった人たちを救出する。「緑一色のマップ」などにガックリくるが、後藤隊長たちのセリフが「押井節」でニヤリ。ひんぱんに敵に出くわし、死にまくる戦闘シーンは、難しいRPGが好きな押井監督の趣味？

MEGA DRIVE

スーパーH.Q.



「ナンシーより緊急連絡」が懐かしすぎる！

ジャンル：レース ／ メーカー：タイトー ／ 発売日：1992.10.23

アーケードでヒットした逃走車両追跡＆破壊ゲーム『チェイスH.Q.』のアレンジ移植版。ステージが一新され、プレイヤーカーもスポーツ、4WD、トレーラーの3種類が用意されたが、それ以外はどこがどうスーパーなのかよくわからない出来。アーケード版で特徴的だったオペレーターやドライバーの音声が一切カットされたのは残念だが、それ以上に走りの爽快感、クラッシュ時の破壊感などが明らかにパワーダウンしたのが痛い。

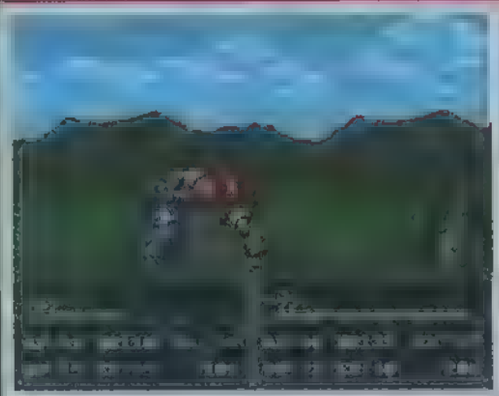
ブラックホールアサルト MEGA CD

ロボットの姿が最高！ メガCDの佳作。

ジャンル：アクション ／ メーカー：マイクロネット ／ 発売日：1992.10.23

前作『ヘビーノバ』の反省点を生真面目に改良した、ロボット対戦格闘ゲーム。なんと、ジャンプ中としゃがんでる間も攻撃が当たり、左右の方向も簡単に変えられる！ そんな生活習慣でほめられるのもヒドい話だが、CDの読み込み時間も短縮され、ロボットの動きも滑らかになった。ハードSFを買いたストーリーもカッコ良く、字幕スーパーが入る洋画のような演出もいい。キャラクターの数も多くなり、設定も細かく変えられる良心的な1本。

ヴィクセン357



戦闘は当時としては派手なシミュレーション。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1992.10.23

OVAシリーズのガンダムを思わせるSF設定のロボットシミュレーション。ビジュアルシーンもスーファミの『スパロボ』ほどではないが派手で、OVAの「ガンダム0083」の雰囲気にかなり似ている。PCエンジンの『飛装機兵カイザード』とは設定が繋がっている続編的作品のため、『カイザード』の設定が生かされているのと、前作で活躍したザードがいきなり雑魚キャラ的存在になっているのとで、ファンはいろんな意味で泣けるはずだ。

クライング 亜生命戦争

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1992.10.30

妙にリアルな昆虫型最終兵器を使いこなせ！ 当たり判定が大きいので、オプションを使った弾の打ち消しが大事。シューターは、是非プレイを。

ムカデやウジが支配するムシの楽園

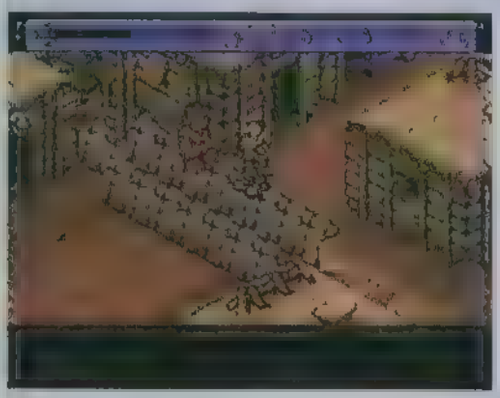
数百万年後の変わり果てた地球を見ることは、決してかなわない夢だ。『クライング』は、そんな禁断の扉を開いたゲームかもしれない。人類が歴史をやり直すべく環境を作り上げた惑星「アヴァロン」。しかし、造られし生命たちは突然変異を起こし、環境に牙をむいて破壊し始めた。止められるのは生物と機械が融合した、4機の最終兵器のみ。

敵および最終兵器のモチーフとなったのは、固い外骨格に覆われた昆虫だ。ほんの身近にいても目を背けていた「隣人」たちが、節足をうごめかせ、じゃばらのような体節をくねらせ、ぬらぬらと濡れ光る体表をよじり、虫嫌いの神経をいたぶる。ムカデが飛び、岩の気泡からウジが出入りする悪夢じみた地平は、彼らにとっては心地よい「天国」なのだ。

シューティングとしても出来はいい。敵の多間接は滑らかに美しく動き、重低音の音楽に聞き惚れる。自機が大きくて攻撃を避けにくいので、オプションを操って弾を消すテクニックは必修科目！

ランドストーカー 皇帝の財宝

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1992.10.30



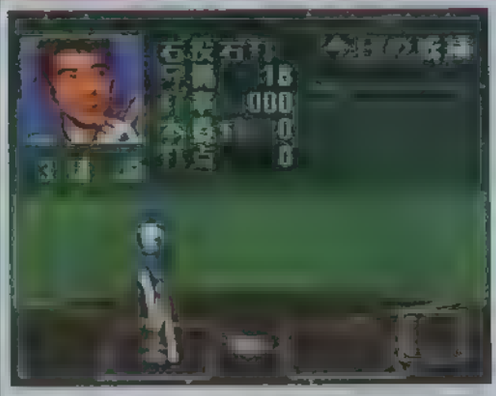
独特な箱庭世界を作り上げた力作。ダンジョンだけでなく、町中もブロックで作り上げられている。現在も復刻が待たれている、メガドラの傑作。

「DDS520」による力技の3D空間！

メガドラは、2次元という名のアルカトラス刑務所に囚われた無実のハードだった。高い壁に阻まれ、3次元への“脱獄”は難攻不落。そこに現れた天才プログラマー・内藤寛は、さしずめルパン三世かショーン・コネリーだ。誇らしげなロゴにもされた「DDS520」（DDS＝「Diamond Shaped Dimension System」の略）とは、高さの概念を持つブロックを1個ずつ積み上げて、空間を構成してしまう力技のシステムだ（プレステ2などのポリゴンは自動生成）。開発中は「520」枚のマップデータを切れ目なくつないだが、完成してみると実に600枚を超えたとか。

高さを持った「箱庭」をぶらつくと、思いもかけない抜け道が見つかる驚き。しかし、処理落ちとの兼ね合いからか、オブジェクトには影がなく、浮いてる足場などは距離感をつかみづらい。そのため、ゲームを遊ぶ時間のほとんどは、落っこちて元の場所へと戻ることに注がれた。箱を積み重ね、人の頭の上にモノを置いたり、さりげない楽しさが心に残る作品だ。

プロ野球スーパーリーグCD MEGA-CD

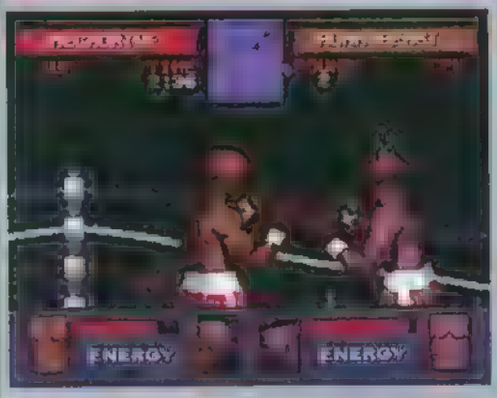


完璧すぎてコクに欠ける本作、続編にはあの人が登場!

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.10.30

まさに直球ストレート勝負の野球ゲーム。1991年度の公式データを基に、12球団のチーム名、マーク、選手名のすべてが実名となっている（ただ、選手の顔は似ているか似ていないか微妙）。スタンダードな作りに、際どい判定やファインプレー時に出るカットインアニメや、やけに力のこもった音声がプレイを盛り上げてくれる。ただ、直球過ぎる故に少々の物足りなさはある。それを補うためか、続編にある人物が登場することになる……（180ページに続く）。

ホリフィールドボクシング



ホリフィールドが試合開始から殴り合う姿は壮絶。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.10.30

ちょっとでも手が止まってお見合いをしてしまうと、すぐさまブーイングが飛ぶという厳しい観客を前にしてプレイするボクシングゲーム。自然、バチバチした殴り合いになるので、インファイトが好みの人にはオススメだ。自前の選手で戦っていく「キャリアモード」で最後に待ち受けているのは、もちろん世界チャンピオンに3度も輝いた偉大なボクサー、イベンダー・ホリフィールド。「右耳を噛み千切る」といった裏技はないので注意！

エアーマネジメント 大空に賭ける

乗客増収を狙ってキャンペーンも可能。……失敗。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1992.11.1

全世界に航路を結んで航空王を目指すビジネスシミュレーション。収支を計算してチマチマ堅実にやるより、いきなり「東京ーロンドン」のような地球の反対側への超長距離航路直通便を開きまくったり、サービスや機体メンテナンスにカネを湯水のごとくかける乱脈経営プレイを楽しみたいもの。金がなくなりそうなっても大丈夫、そんなときのために株の売買も可能。そこで儲かった金を赤字航路の穴埋めに使え！（そんなことしてたら潰れます）

三国志Ⅲ

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1992.11.8

初心者にも遊びやすい難易度の低さで、「三国志入門」にオススメの1本。プレイ前の横山版「三国志」は必須アイテム。

董卓パパから援助！ 落とし穴で勝利！

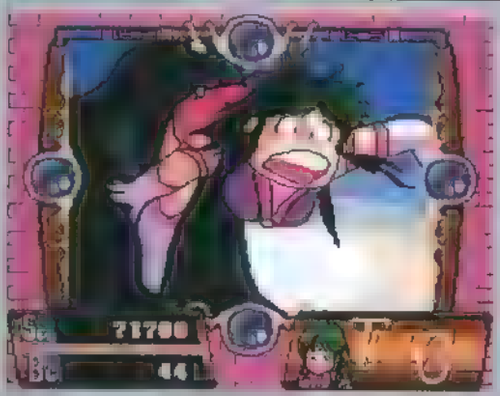
約20年近くに渡り、順調に回を重ねるコーエー（当時は光栄）の『三国志』シリーズ。内政を重んじ、民の声に耳を傾ける（人気取りとも言われる）「和をもって尊しとなす」仕様が人気の秘訣かもしれないが、この『Ⅲ』のキーワードは「努力・友情・勝利」だ。「努力」、すなわち知力90以上の人材なら、アイテム「孫子の兵法」を持たせれば知力100以上＝アドバイスの的中率が100％の、スーパー軍師が誕生（努力してません）！ 友情、それは「援助」コマンド。董卓と仲良くして、カネや米をたかれる（援助交際）！ そして中国全土を統一、勝利！

前作の『Ⅱ』からは、主に戦争に関わる要素が大きく進化。諸葛孔明が得意な「火計」の威力はガタ落ちだが、代わって守備側のときに「落とし穴」が掘れるようになり、5000人の兵でもドカンと落とせる（どんな落とし穴なんだ!?）。好評の「一騎打ち」にもグラフィックが付き、関羽や呂布の一騎当千ぶりがあざやかに。新武将を作れるようになった『三国志』も、『Ⅲ』が初めてだ。

タイムギャル

MEGA CD

ジャンル：アクション
メーカー：ウルフチーム
発売日：1992.11.13



ゲーセンでは「ギャルを助けるゲーム」だったのが、移植版では「ギャルのやられザマをコンプリート」に変わってしまった。メガLDでも発売された。

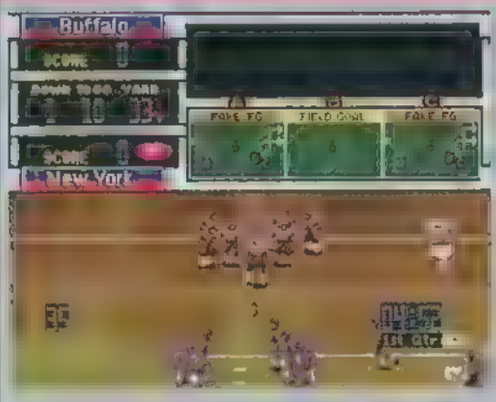
家でLDゲームを遊べるシアワセ

『タイムギャル』を遊ぶ費用（移植版のみ）の最高額は、30万円以上にものぼる。言ってしまえば、LDに録画したアニメを再生して、抜き打ちに「赤上げて」「白下げない」をやらせる他愛のないゲーム。しかし、『オバQわんわんパニック』に毛が生えたぐらいのROMカートリッジに、30分アニメが丸々1本入るわけねえだろ！ という逃げ道のない理由から、長いこと家庭用ゲーム機への移植はなかった。

そこでよせばいいのに、パソコン十専用VHD（ないしLD）プレイヤーで完全再現をうたったのが、例の30万円セット。デキは本物に限りなく近かったが、そりゃ本物（ゲーセンの業務用）と同じハードだからだって！

メガCD版は、画質をスッパリあきらめ、スピードと操作感覚を割りきって再現。タイムパトロールの「レイカ」（ギャル）が、原始人の投げた岩に潰され、恐竜に食われ、コロシアムでぶった斬られるヤられシーンが、コインを注ぎ込まずにバシャバシャ楽しめる。メガLD版に手を出そうとは思わんかったが……。

プロフットボール

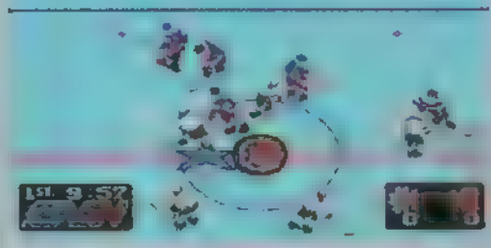


フットボールはプレイ前の作戦選択と理解が重要。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1992.11.20

擬似3Dの画面にびっくり。斜め上から見下ろす視点にどっきり。今やアメフトゲームの代名詞となっているジョン・マッデン。始めるといきなりマッデン先生から「ヘイ！ 俺は今年、ジェネシスの別のフットボールゲームも作っている。スタッフロールを見ろ！」と叱られる。なんだこりゃ。しかし、よくできている。作戦を選び、一気にパス回しをして、駆け抜ける。相手を弾き飛ばすアメフトのマッチョな快感が味わえるのが、さすが本場。

プロホッケー


スピード感や動きどころか乱闘シーンまで再現!

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1992.11.20

キムタクの月9ドラマ「プライド」をもってしても、日本人にはサッパリ浸透しないアイスホッケー。このソフトもジェネシス版では“NHL”の冠が付いていたものを、わざわざ外して（付けなかっただけか）販売。動きは滑らかだし、アイスホッケーの見どころである「パックのとんでもないスピード感」も出ているし、プレイヤーが動かせる乱闘シーンも用意してあって、なかなかよいデキなのだが、イマイチ燃えないのは我々が日本人だからか。

ロードラッシュ

アクセル吹かして殴り倒せ！ 無茶苦茶な設定だ。

ジャンル：レース ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1992.11.20

『マッハライダー』のような懐かしい匂いのするバイクにまたがれば、殴る・蹴る・凶器攻撃アリのバイオレンス空間に突入！ 無許可で公道をブッ飛ばすバイクレースなもんで、ライバルに手出し推奨のキャノンボールっぷり。車に跳ねられると、空中をきりもみして路上をすっ転がり、力なく横たわって死体ポーズ。そして何事もなかったかのように、元気に走ってバイクに戻る！ 負けたね。そんな不死身くんも、白バイに捕まるとゲームオーバー。

レミングス

ジャンル：パズル
メーカー：サンソフト
発売日：1992.11.20

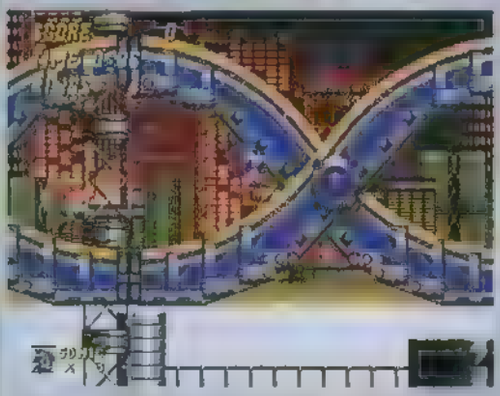
歩くのみのレミングスをコマンドを選択してゴールへ導く。パズルゲームとして完成度が高いため固定ファンが多い名作。自爆コマンドが最高。

飛び散るレミングの姿を見て泣け

革新的なパズルゲームは海外からやってくることが多いが、『レミングス』もそのひとつだ。レミングとは北欧に生息するネズミの仲間で、個体の数が増えすぎると海に飛び込んで自殺するという変わった生態を持っている（ただしそれは嘘だとする異論もある）。本作はそんなレミングをモチーフにしていて、プレイヤーは傍観者として、入口からわいて出てくるレミングたちの群れを眺めることとなる。彼らは単純な左右往復運動しかできないため、地面に穴が開いていてもそのまま落ちていってしまう。放っておけば全員死亡。プレイヤーができることといえば、レミングにちょっとした能力を与えてやることだけだ。たとえば穴を掘る能力、落下傘を使う能力、階段を作る能力……そうしてレミング自身の手で道を作らせて、出口まで導くのがこのゲームの目的だ。とてもよくできたパズルゲームである……が、このゲームの真のお楽しみは「全員自爆」コマンドにある。こんなコマンドを用意するとは、さすが『シャドー・オブ・ザ・ビースト』のシグノシスだ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1992.11.21



ソニックの仲間テイルズが登場。もはや世界的な人気を得ていたソニックに続いてテイルスも、そのルックスと独特な浮遊感から大きな人気を得た。

世界のソニック、弟分をつれて凱旋

目にも止まらぬスピードで駆け抜けたソニックが、地球を一周して、ついでにアメリカにも大旋風を巻き起こして、僕らの前に帰ってきた！

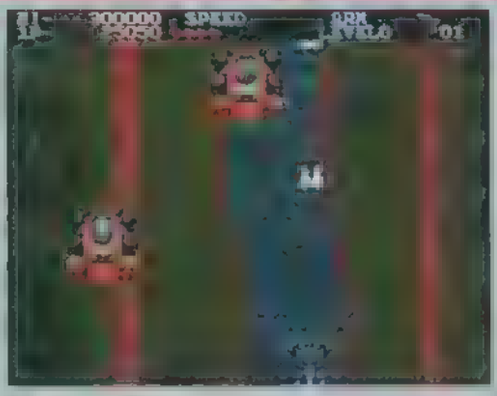
当社比1.2倍の速さになったと言うけれど、元から速すぎるのでよく分かんない。ソニックの後ろに健気についてくるのは、相棒のマイルス“テイルス”パウアー。そうさ彼こそ『2』の目玉なのさ。

テイルスは、2本ある尻尾を回転させてヘリコプターのように空を飛び、おまけに無敵のスーパーなキツネだ。あれ～ゲーム雑誌の予告で見たときは、たしか「ソニックの彼女」だったんだけど～という性別さえも超えた活躍ぶり。

この相棒、1Pプレイのときは2Pのパッドで操作でき、しかも無敵ときてるのでソニックはしょんぼり気味。ええい、スーパーソニックに変身じゃあ！と金色にぶち切れる主役も主役で、元気ウルトラZな作品だ。

2Pプレイ時、オドロキの上下二分割画面は、さすが天才・中裕司による賜物。

電忍アレスタ MEGA-CD



種子島から鋼鉄の巨人が出陣！ その狂気を見よ！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：コンパイル ／ 発売日：1992.11.27

コンパイル10周年記念作品の和風シューティング。種子島に漂着したポルトガル船がもたらしたのは、鋼鉄の巨人「鉄鋼兵」と「飛空挺」！ 木造の巨大空中戦艦や、家紋入りの装甲列車など、石川賢マンガの徳川スチームパンクに負けない狂ったノリが、自機がデカく画面も狭くステージが長すぎて台なしに。「アレスタ聞こえるか？柴田勝家じゃ。頼むぞ、何としても今川の陣を撹乱してくれい」の一言だけが、前作の『武者アレスタ』を超えた。

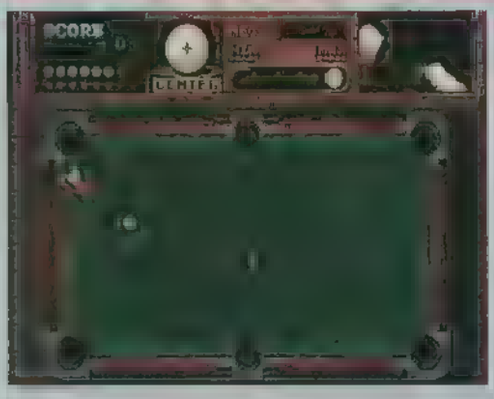
パワーアスリート

ひとりプレイではこのキャラしか使えない……。

ジャンル：アクション ／ メーカー：KANEKO ／ 発売日：1992.12.11

色々な意味で時代を感じさせる対戦格闘。『ストⅡ』亜流のように見えるがまったくの別物。方向ボタンの上下がライン移動に割り当てられており、ジャンプはCボタンで行う。しゃがみは……存在しない。この時点で対戦格闘としてのロジックが破綻しているのだが、そう言っても仕方ないのでひたすら殴り合う展開になる。その上使えるキャラもひとりしかおらず、必殺技も2つしかないという、なんとも寂しい格ゲーである。

サイドポケット



金髪ギャルのご褒美を目当てに得点を稼ぐべし。

ジャンル：テーブル ／ メーカー：データイースト ／ 発売日：1992.12.11

同名アーケード版からの移植……ではなく、その続編の『ポケットギャル』にデキが近い。現在でこそフルポリゴン＆物理計算は当たり前のジャンルだが、この頃はまだなんとなく球を突いて、なんとなく跳ね返っても大丈夫だった。突く角度は大雑把にしか決められず、球の厚みも不明。「こんな感じ？」で入ると、それはそれで嬉しくなっちゃう不思議な世界。家庭用移植なのに好成績だと新要素・金髪ギャルのご褒美があるのもまた不思議。

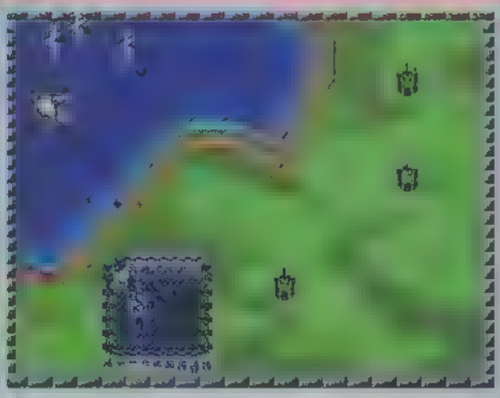
中島悟監修F-1 スーパーライセンス

「実家は農家」「だから何だ！」という声も。

ジャンル：レース ／ メーカー：バリエ ／ 発売日：1992.12.11

「実家は農家」……衝撃のカミングアウトから始まる、中島名義のF1ゲーム3代目。関係あるのか、実家。今回はレーシングチームとレーサーが実名で登場。ゲーム開始時から、マクラーレンやウイリアムズに参戦できる。チームやコースを選ぶたびに、サトル・ナカジマが説教くさくコメント。ゲーム自体は俯瞰画面。コーナリングが滑らかで中島3代の中でも最高傑作では。セーブ画面やモード選択画面に謎の女子イラストが入るのは……蛇足？

ランパート

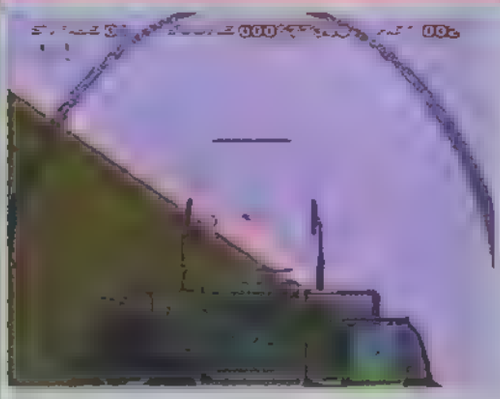


時間制限内に陣営の整理をして戦いに挑んでいく。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1992.12.11

城をブロックで囲んで陣地を確定する。砲台を設置する。海から来る敵の艦船と砲撃戦を展開する。壊れた箇所を補修しつつ、また城をブロックで囲む。基本的に、本作はこれの繰り返しだ。戦闘に決着がつくまで続くこの作業。果たしてこれが面白いと言えるのか？ 答え……面白い。とんでもなく面白い！ ゲーム進行のスピーディさが醸し出す切迫感と、単純ながらも奥深い戦闘の仕組。リアルタイムシミュレーションの原型がここにある。

アフターバーナーⅢ MEGA CD



地面と空しかないので疾走感と爽快感を感じない。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：CRI ／ 発売日：1992.12.18

タイトルこそ『アフターバーナー』の続編だが、実際は『ストライクファイター』を『G-LOC』（どちらもセガの戦闘機シミュレータ）風に料理し直した、ニコイチ的な移植もの。コックピット視点は迫力がありカッコイイ……初めの1分は。背景は空と地面しかなくてスピード感にとぼしく、天地が引っくり返るローリングは遅くて爽快感が消え失せ、『Ⅲ』を襲名するのは辛い。開発したCRIは、後に『エアロダンシング』によって名誉挽回。

ロードブラスターFX

MEGA-CD

ジャンル：レース
メーカー：ウルフチーム
発売日：1992.12.18

画面に合わせてパッドの方向キーを入れれば、スムーズにアニメが展開される。うまくいけば、面白い映像を見られる。主題歌は、たぶん永遠の謎。

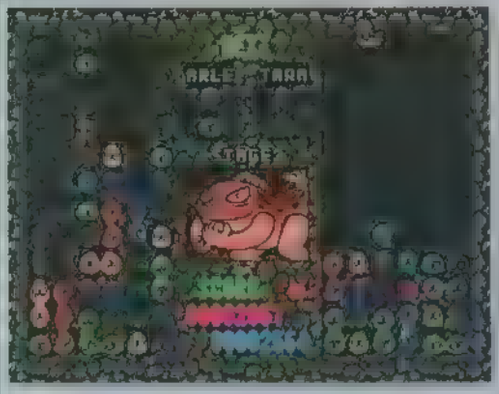
「マッドマックス」ごっこを全開！

暴走族に殺された恋人の仇を討つため、モンスターマシンを駆って野獣ども、死すべし！ 要するに「マッドマックス」ごっこができるアーケードゲームを、メガCDに移植したもの。LDゲーム＝レーザーディスクから読み出して、プレイヤーの操作に合わせて適切なアニメを再生するシリーズも、『サンダーストームFX』や『タイムギャル』に続く第3弾。ということで、前2作にも増して、移植を担当したウルフチームの技術がさえ渡っている。

元々は決して遊びやすいゲームじゃなかったが、「残すべきは残し、切るものは切る」お手並みが鮮やか。原作では攻撃の照準が合わせにくくて難しかったが、メガCD版ではスッパリと削除され、ジェットコースター的な面白さに集中できるようになった。アニメ絵のモヒカン族は、もろに「北斗の拳」！ ターボボタンで敵車を押しつぶし、細い橋をハンドルさばきで渡りきって店に突っ込み、トラックの下をくぐり抜ける無茶な展開は笑える。なぜかオリジナルの主題歌を「J-WALK」が歌っているのが謎。

ぷよぷよ

ジャンル：パズル
メーカー：セガ
発売日：1992.12.18



「ぷよまん」などのグッズも大ヒットした、純日本産「落ちゲー」の傑作。敵も含めてキャラクターもユニーク。現在も新作がリリースされている。

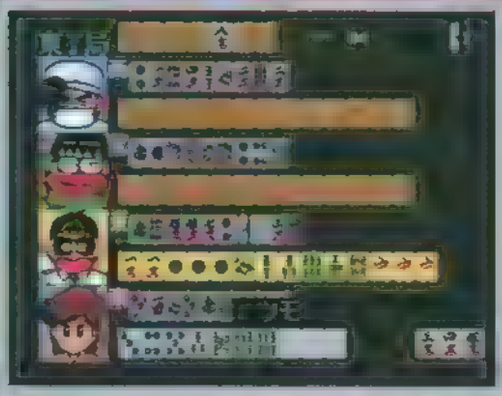
「ぷよ」に触ってみたい

なぜ『ぷよぷよ』が人気を呼んだのか？ 色々なご意見もあるかと思うが、筆者としてはこう考える。「とにもかくにも、画面越しに伝わる「ぷよ」のムニュッとした質感なんじゃあぁぁぁ！」と。

「テトリス」にせよ、『コラムス』にせよ、落ちてくるものはブロック、宝石とかなり硬い。下にいたら間違いなく死ぬだろう。しかし、ぷよなら大丈夫。どう考えても柔らかそうだ。いや、むしろ気持ちいかもしれない（変態）。この"柔らかそう"という印象が、そこはかとなくユーザーに親近感をもたらしているのではなかろうか。モデル体型よりもトランジスターグラマーに惹かれる心境（もちろんモデル体型好きもアリだが）というか、そういう安心回路が無意識に働いてしまう。

それに加えて、ダイナミックな連鎖システム、緊迫感のある対戦など、内容としても文句なし。「見た目は優しそうなのに、実はあんなワイルドな一面も持っていたなんて……」と、さらに惹かれてしまう。これも性よ！

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編 MEGA CD

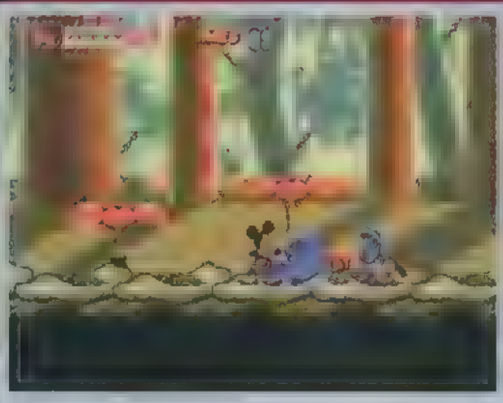


総勢51人のキャラに細かい設定が割り振られている。

ジャンル：テーブル ／ メーカー：ゲームアーツ ／ 発売日：1992.12.18

片山まさゆき氏原作の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『スーパーヅガン』のキャラが一堂に会して激突する、麻雀ゲームの第2弾。ヘンテコな打ち筋＋偏った配牌＋イカサマ連発の仕様は変わらないが、総勢51人ものキャラにいちいち細かいリアクションを割りふるこだわりがすさまじい。「北郎」が一筒でツモ上がりすると、目玉オヤジが「わしゃイーピンか？」と反応するとか。メガCDを活かしてキャラの声は肉声になったが、声優がアレでは痛い。

アイラブミッキー＆ドナルド ふしぎなマジックボックス

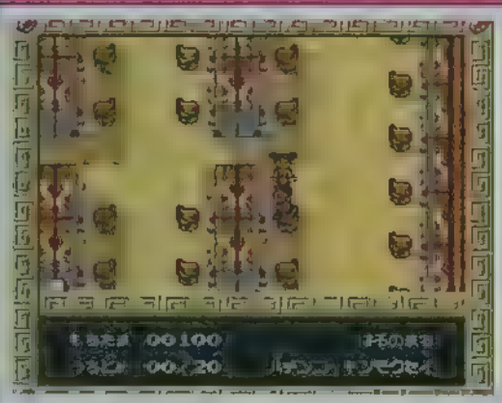


マントをぶつけると花へ変身。ギミックが秀逸。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.12.18

メガドラアクションの担い手は『ソニック』シリーズやトレジャー作品だけではない。一連のディズニー作品もまた、メガドラ史に残る名作である。これ見よがしにラスタースクロールなどを見せつけることはないが、時々ハッとさせるような演出を盛り込むところが心憎い。映像面でも技術面でもトップクラスだが、何より低年齢層やファミリー層まで意識したバランス調整や、ストーリー構成の丁寧さに驚かされる。2人協力プレイも楽しい。

パチンコクーニャン

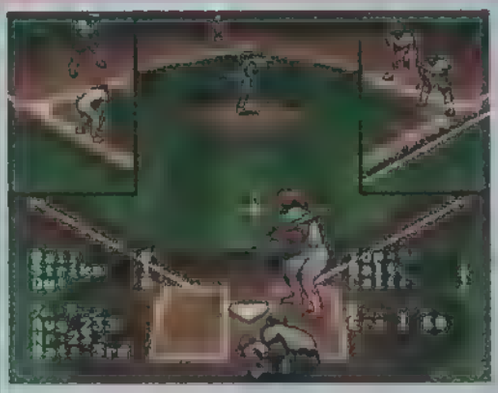


パチンコ屋にて。素直にパチンコを楽しもう！

ジャンル：テーブル ／ メーカー：ソフトビジョン ／ 発売日：1992.12.18

ギャンブルゲーム不毛の地と思われていたメガドラにも、一応パチンコゲームが発売されている。ただし今のシミュレータ然としたものではなく、ストーリー仕立てで進行するゲーム的なパチンコだ。主人公レンは生き別れの父親を捜すため、横浜パチパチ中華街にたどり着いたが、そこは謎のパンダが経営する怪しいパチンコ店に支配されていた……と、真面目に読むほど頭が痛くなるストーリーだが、深く印象に残るのは確かだ。

R.B.I.4 ベースボール



掟破りの乱入！ ここ一番で弱い人はムリか？

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1992.12.18

メジャーリーグ公認の野球ゲーム。球団名も選手名も実名を使っているが、91年のデータなので当然イチローも松井もいない。MLBマニア向けだ。野球ゲームとしては大味な「ファミスタ」という感じだが、「掟破りの乱入モード」がいい味を出している。これは「9回裏2アウト絶体絶命のピンチ」「満塁ホームランで逆転のチャンス」といった状況から試合がスタートするモードで、野球マンガの主人公になったかのような気分が味わえるだろう。

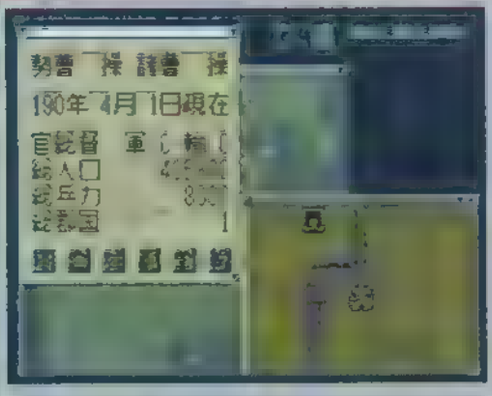
T.M.N.T. リターン オブ シュレッダー

アメリカ産の亀忍者もメガドラに登場だ！

ジャンル：アクション ／ メーカー：コナミ ／ 発売日：1992.12.22

「カワバンガ！」ピザ好きの突然変異カメに世界を救われたかねえよ！ なぜ人気があるのか日本人には分からないアメコミ「ティーンネイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ」。異次元へ盗まれた自由の女神を取り戻すカメアクションである。三節坤を持った白忍者、ギーガーのエイリアンみたいな敵など、映画マニアにはたまらんネタが続出。「カワバンガ！」ってのはサーフ用語で「いい波！やったぜ」って意味なんだって、へぇ〜。

天舞メガCDスペシャル MEGA CD



ウィンドウを開くと処理が重くなる。致命的。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1992.12.25

三国志ワールドを舞台に、群雄割拠の諸侯となり、中国全土の統一を目指す戦略シミュレーション。原作となったパソコンゲームを完全移植したせいか、操作ウィンドウがばたばた開く。やれることが多くて“本格的”なのだが、メガCDの狭い画面の中がごちゃごちゃして非常に見にくく、リアルタイムでどんどん状況は変化していくので、ついていけなくなる。ウィンドウを複数開くと、処理が重くなるのもなあ。おまけのシングルCDは、なかなか名曲。

カプコンのクイズ殿様の野望 MEGA CD

これに答える殿様の気分はいかほどのものだろうか。

ジャンル：クイズ ／ メーカー：シムス ／ 発売日：1992.12 25

「遠藤ミチロウ率いるパンクバンドといえば?」群雄割拠の戦国時代。武将のひとりとなって、全国制覇を目指すのだ。武器はクイズ。城と兵力の数だけのクイズを正解すれば、敵国を手に入れられる。クイズの種類は4000問。音声でクイズを読み上げてくれるんだけど、その声優が豪華。林原めぐみに横山智佐である。でもね、なんか圧縮&早回しで変な声なんだよなあ。最も難しいクイズは時事ネタ。92年発売当時のことなんて覚えていないよ!

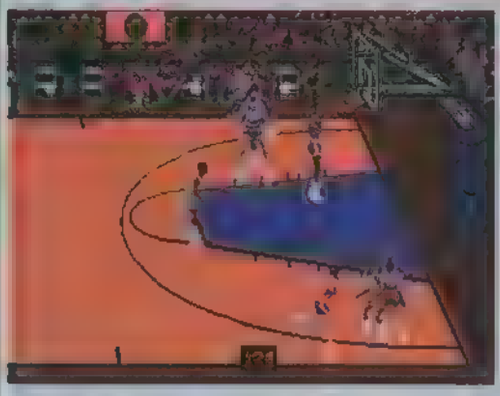
タズマニア

開始早々、砂に飲まれて即死! これが洋ゲーだ!!

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1992.12.25

「洋ゲーって大味だから苦手だよ」という反洋ゲーステレオタイプ形成への最大の貢献者が本作。ルーニーチューンズのワイルドキャラクター「タズマニア」がジェネシスで大暴れ。竜巻みたいに回転したり、トウガラシを食べて火を噴いたり、怖い顔でほえたり。アニメーションがスゴク細かくて、表情豊かに動くんだけど……すぐに死にます! 砂に飲まれ、敵にぶつかり、崖から落ちて即死! 100回死んで、覚えて上手くなる。ああ、純粋洋ゲー。

ドリームチームUSA



NBA選手を起用したが、動きはぎこちない。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1992.12.26

いきなりアメリカの国歌が流れ、人口や首都が表示される、国威掲揚ゲー。ESPNのバックアップを得ているため、USAドリームチームの選手名は実名。JORDAN、MALONE、BARKLEY、EWINGにBIRD。誰もが知ってるスーパースターたちがずらりとメンバーにいるのである。ところが……試合を開始するとひざかっくん。パラパラマンガのように動くキャラクターを動かし、パスをもらうたびに動きを止める。もうスピード感ゼロ。これ、悪夢のチーム?

SPECIAL COLUMN VOL.4
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

ゲーム図書館、10年早すぎたセガの夢

文＝志田英邦

© SEGA

黒い塊をメガドライブの背面にがっつりと突き刺し、専用カートリッジをスロットイン。そして電話回線をつなぐと、画面にワイヤーフレームの摩天楼が広がる。英語で「SEGA GAME LIBRARY」。セガが世界に先駆けてメガドライブでぶちあげた、ゲームのネットワークダウンロードサービス「ゲーム図書館」の起動画面である。

時はインターネット前夜、NIFTYなどのパソコン通信華やかかりし1990年11月3日。セガはメガモデムという機器の発売とともに、ネットワークサービスを開始したのだ。月々800円の会員登録制（半年分一括払い）でゲームのダウンロードをし放題。市販では遊べないゲームが月2～3本ぐらいずつ配信されたのである。

たとえば、アップルがいきちが16トンの分銅を敵に投げつける「このゲームはどくでんぱによってつくられている」アクション『16t』。アンヌ、カインズ、シルカ、ヒューイといったサブキャラの外伝的ストーリーが文字だけで語られる『ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー』。自動生成するダンジョンをひたすらもぐる『死の迷宮』。段差のあるステージで3つの箱を順番に開けていくパズル『ピラミッドマジック』。たくさんのヒヨコを連れて、ゴールを目指す『フリッキー』。そしてSNN（セガ・ネットワークニュース）というセガ関連ニュースも配信などなど、様々なコンテンツがラインナップされていったのだ。後に出たセガシミュレーションゲーム『セガガガ』では月々10万円という低予算で「ゲーム図書館」を開発できたが、まあそのクラスのゲームの寄せ集め。よく言えば、「ゲーム図書館」はゲームの実験開発工場だったのだ。

電話回線のサービスだけでなく、一部の都内マンションなどでは、ケーブルテレビサービスとしても実施されたが、残念ながら1993年2月でサービス終了。やっぱり、メガドライブのカートリッジにキャッシュするだけなので電源を落とすとゲームが消えちゃうってのがいけなかったのだろうか。それとも、メガドライブ2で対応していなかったのがいけなかったのだろうか。まあ、敗因ならば無数にあるけれど、ネットワーク配信に挑んだドン・キホーテ的な試みは涙を禁じずには振り返られないのである。

ちなみに、ゲーム図書館のゲームを収録した『ゲームのかんづめ VOL.1』『ゲームのかんづめ VOL.2』がメガCDで出たけど、その音声案内役は声優の林原めぐみ。だから、どうした!!

内藤 寛

文＝多根清史

『ドラゴンクエストⅢ』『Ⅳ』を手掛けた天才プログラマーが、新天地を求めた先はメガドライブだった。『シャイニング＆ザ・ダクネス』から『ランドストーカー』まで、メガドラと過ごした黄金の日々がよみがえる。

プログラムの勉強は「クソゲーの改造」から

――天才プログラマーとして名高い内藤さんですけれども……。

内藤　いえいえ（笑）。

――内藤さんは、いつ頃からプログラミングに興味を持たれたんでしょうか？

内藤　13歳か14歳の頃に、親にねだってパソコンを買ってもらったんですけど、市販ゲームのほとんどが「クソゲー」だったんですよ（笑）。それを改造することから、プログラムを勉強し始めたんです。

――ソフトハウスでバイトをされたんですよね？

内藤　高一のときソフトハウスにアルバイトで入ったんですよ。夏休みをフルに使って、1ヶ月半で1本のゲームというペースで作ってましたね。

――高校を卒業されてから、プロデビューですか？

内藤　いえ、まず高校を卒業してから、テレビカメラマンの専門学校に入ったんですよ。「タレントにいっぱい会えるなあ」という不純な動機で（笑）。でも実際は、卒業してもほとんどカメラマンにはなれない。それも入ってから気がついてしまいまして（笑）。「やられた！」と思いながら、その間もソフトハウスでバイトをしてて、あっという間に卒業することになって。でも就職する気がなかったから「とりあえず会社でも作ろうかな」とか思ったんです。その頃、ファミコンが大ブレイクしていて「どうせ作るんだったらファミコンだ」ということで、いろんなメーカーに電話をかけたんですよ。まずは任天堂から。

――いきなりトップからですか（笑）。

内藤　いくつか電話をしていく中でエニックスが「じゃあ、一回来なさい」ということになって、『ドラクエ』の当時のプロデューサーである千田（幸信）さんが話を聞いてくれたんです。それで、その場に中村（光一）さんを呼んでいただいて「ウチで働いてくれ」ということになりました。チュンソフトに入るきっかけは、そんな感じですね。

メガドラは良い思い出ばかり

――ファミコンで『ドラクエⅢ』『Ⅳ』と作られてから、メガドラに移られますよね。

内藤　さっきも言いましたけど、もともと自分で会社を作りたかったんですよ。『ドラクエ』は色々と勉強になりましたけど、当然、自分の作りたいゲームは作れないですし。たまたま独立した第1弾が、セガのメガドライブだったということですね。

―― 最初に作られた『シャイニング&ザ・ダクネス(以下、ダクネス)』は、『ドラクエ』とは対照的な3Dダンジョンでしたね。

内藤　3Dモノは、ずっと以前から作ってみたかったんですけど、ファミコンの性能では足りなくって。僕に一番影響を与えたのは、PC-6001の『オリオン／クエスト』(アスキーの『AX-5』に収録)という3Dゲームでしたから。

『シャイニング』シリーズで、開発に苦労されたということは?

内藤　メガドライブというハードは初めてだったんですけど、ファミコンに比べて性能がかなり高くて、開発はしやすかったですね。ただ、V-RAM(画面に表示するデータを置くメモリ)を直接いじる開発ツールがなかったので、画面がおかしくなったときは苦労しましたね。

――『ダクネス』の直後に、『シャイニング・フォース(以下、フォース)』ですか?

内藤　『ダクネス』終了時には、もう『フォース』を作っていて、同時に『ランドストーカー(以下、ランスト)』の研究も始めてたんですよ。

――3本同時に! 『フォース』は、あまりセガにはなかった『タクティカルRPG』ですよね。

内藤　あの頃、社内で『ファイヤーエンブレム』が流行ってたんです(笑)。僕はメインではなく助っ人でして、イベント関係や街中のマップを作ったと思うんですけど。苦労したのは、ヨーグルトのイベントぐらいですか。特殊な条件が揃ったときにしか出てこないんで、見てない人も大勢いるんじゃないかな。

――並行して『ランスト』だったわけですが、『DDS520』というシステムは前代未聞に新しかったですよね。

内藤　『ランスト』に関しては、研究期間がけっこうあったんです。斜め見下ろし画面で、リアルタイムで広大なマップを歩けるものが、実際に作れるか作れないかが、まったく分からなかったですね。

――名前は『マップが520枚から』来てるそうですが、物量も大変なものですね。

内藤　最終的には700枚弱はマップが入ってるんじゃないかな? 詰め込むために、もう圧縮専用プログラマーまで置いたりとか、専用ワークステーションも使ってましたから。普通のテレビで見ると、東京ドームぐらいの広さになりますからね。

―― 壮大な箱庭ですよね。でも、モノに影がなくて距離感がつかみにくいとか、色々言われてましたね(笑)。

内藤　だから『ランスト』は、やってる人間が成長していくゲームなんですよ。あんなに難しくなっちゃったのは、デバッガーがみんな上手くなっちゃって、感覚がマヒしちゃったからなんです(笑)。

――あははは(笑)。それでは最後の質問になるんですけど、内藤さんにとって、メガドライブはどんなハードでしたか?

内藤　自分で作りたいゲームを作れた、最初のハードですよね。キーが斜めに入っちゃうのを『ランスト』は逆手に取ったわけですけど(笑)。中身を改造して作りやすくしたり、他のゲームソフトも解析したり、研究し尽くしました。

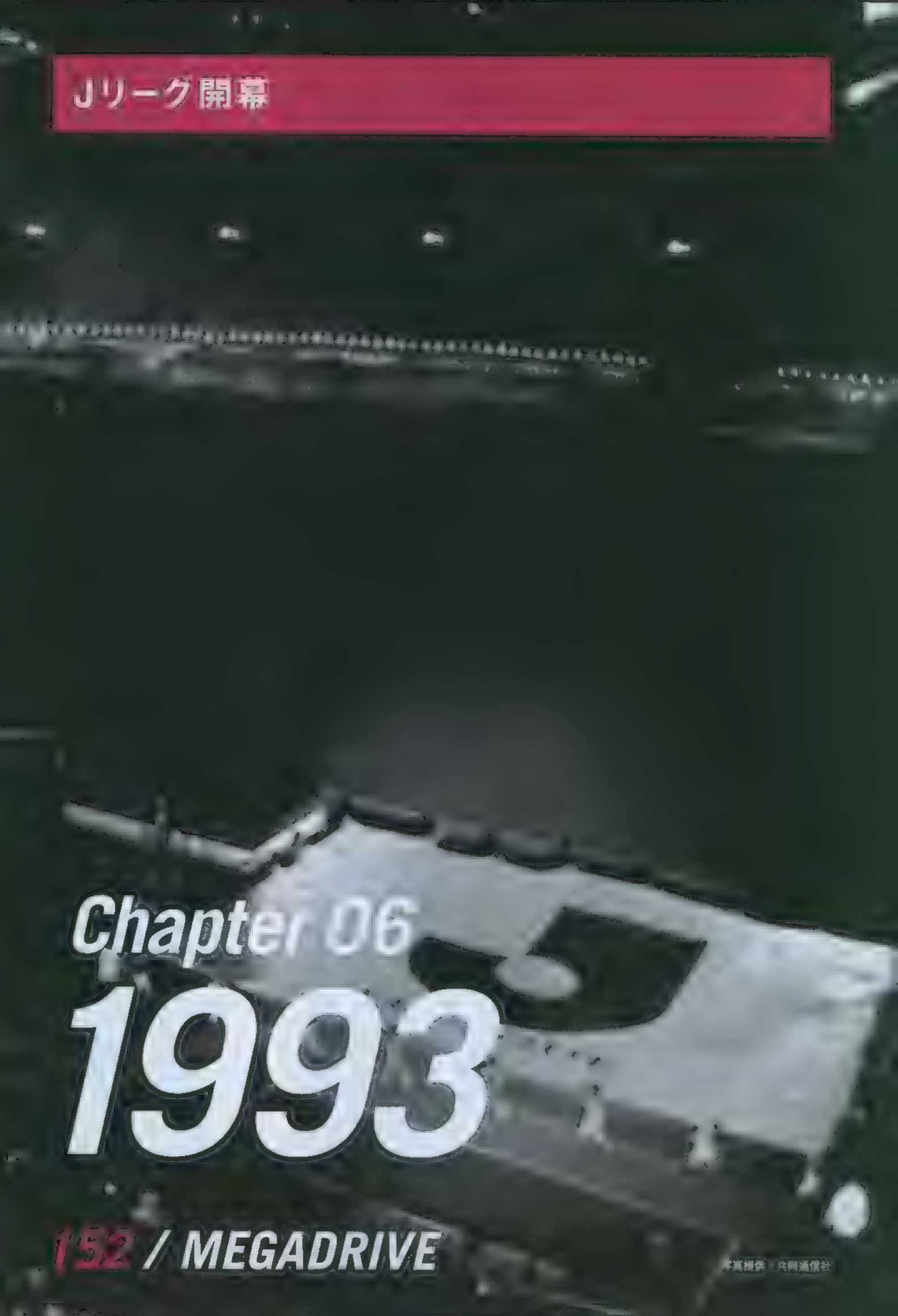
――じゃあ、内藤さんにとってメガドラは良い思い出ばかりでしょうか?(笑)

内藤　良い思い出ばかり、ですね。セガが『スーパーモナコGP』を作ってるとき、セガにセナが来るっていうことで、関係ないのに見に行っちゃいましたから。メガドラのソフトを開発してなかったら、入れてもらえなかったでしょうね(笑)。

(2004年8月11日 クライマックスにて)

PROFILE 内藤寛

1967年3月23日生まれ。10代の頃から『ドラゴンクエストⅢ』『Ⅳ』に参加。1990年に株式会社クライマックスを設立、現在も代表取締役を務める。メガドライブでは『シャイニング&ザ・ダクネス』『シャイニング・フォース』『ランドストーカー』などを制作。ゲーム開発のみならずラジオのパーソナリティとしても活躍中。



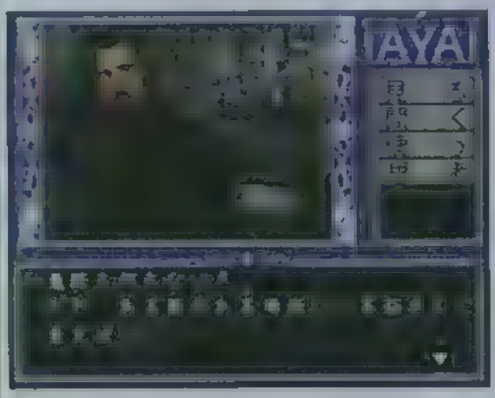
Jリーグ開幕

Chapter 06
1993

写真提供：共同通信社

サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 AYA MEGA CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：データウエスト
発売日：1993.1.3



メガCDの機能を十分に使った演出が光る作品。今だからこそ続編を出して欲しいゲームだと（こっそり）思っている人は、大勢いることだろう。

頭がかゆいときは頭皮を剥ごう

FM-TOWNSで好評を博したアドベンチャーシリーズの移植版。本作の主人公、降矢木和哉は人の心にダイブする能力を持つ特殊な探偵だ。そんな彼の元に依頼が持ち込まれる。ある老人と会い、その老人の胸に腫瘍があるかどうかを確認するだけでいいという。怪しみながらも降矢木は依頼を受け、老人の腫瘍を確認して事務所に戻ってくると、彼の日常が微妙に変化していた。彼の恋人、森崎梨絵香が失踪していたのだ。謎の依頼、謎の失踪……それらを追う降矢木の脳裏に、ひとりの女性の姿が浮かび上がる。それはかつての降矢木の恋人であり、ダイブ中に誤って殺してしまった真行寺彩だった。

「あなたに会いたかった。私を殺したあなたに……」

サイコスリラーとしてのお膳立ては十分。今も熱狂的ファンがいるシリーズ作だが、作業的なフラグ立てやコマンドを選ぶのにも苦労する操作性が評価を下げている。幽玄な雰囲気作りと不安を煽る演出は巧みなだけに惜しい作品だ。

ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.1.14

セガの代表的アクションゲームの2作目。ご覧の通り今回もアクセルは登場しているが、ラクにプレイするならマックスかブレイズが良いのでは？

ハウス系のBGMにノって殴りまくれ！

格闘アクションの「ベア・ナックル」シリーズは計3作が出ているが、「2」は一番の人気を誇る。この手のゲームは「1コインで1プレイ」のゲーセン生まれで、要は「早く死んでもらう」ことがお仕事だ。しかし、家庭用だとその限りではない。前作と比べても難易度がグッと低くなり、お金を気にせず暴れ回れる本作は、「ベルトスクロール格闘」（左から右に進み、画面に奥行きがある）の中でも高いランクに位置付けられる。

面白さのエキスの99％は、4人選べるキャラのうち「マックス」（レスラー）と「ブレイズ」（ボディコンギャル）にある。2人とも高すぎるスペックを持ち、とくにマックスは詐欺のような攻撃判定の広さで、雑魚のラッシュやボス戦を余裕で戦える。大男＝トロくさいんじゃないの!?

アクションには対戦格闘ゲームの影響がうかがわれ、通常技→必殺技につなげて大ダメージを狙えるのが痛快。前作に引き続き、古代祐三が担当したサウンドは、いち早くハウス系を取り入れて度胆を抜いた。

ヨーロッパ戦線

ジャンル：シミュレーション
メーカー：光栄
発売日：1993.1.16

指揮官の能力値がランダムなため、やり直しを繰り返すことで難易度の調整が可能。枢軸側か連合国側で序盤と終盤の書写真が大きく変わる。

俺の爺さんの歩兵能力は（以下略）

第二次世界大戦のフランス侵攻に始まる、枢軸側と連合側の戦いをモチーフにした戦略シミュレーション。

そうは言ってもそこは光栄、ちゃんと武将ならぬ指揮官たちには能力値もあり、作戦参謀や情報参謀、各師団長を任命できるようになっている。

この指揮官たちの能力値は、なんせ今でも孫ぐらいなら生きてるような近代の人ばかりで未だ歴史上の人物と言い切るには現代的すぎるためか、能力値は決めうちではなくランダムで変更できるようにもなっている。「俺の爺さんの歩兵能力はこんなに低くないズラ！」とか言われたら大変だ。というわけで気に入る数値が出るまでやり直し可能なので、この能力地である程度難易度を決めることも可能。

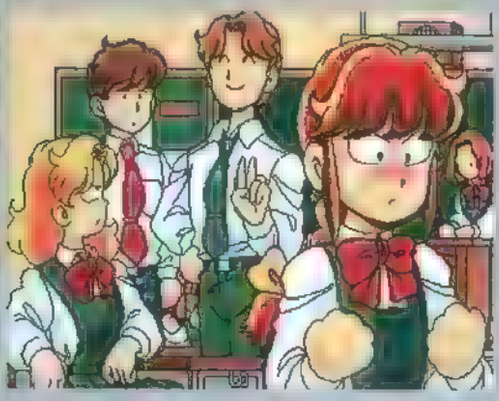
師団長の指揮下の大隊を編成しながら戦うことになるが、枢軸側で始めたとき序盤のフランス侵攻はもう我がドイツ軍の草刈り場状態。そのまま突撃してもゼンゼン楽勝。

ヨーロッパ戦線ものはシミュレーションの題材として定番中の定番。やはり日本よりも海外で人気が高かった1本。

ゆみみみっくす

MEGACD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：ゲームアーツ
発売日：1993.1.29



「あおいちゃんパニック」で有名な竹本泉の絵が喋る、動く！ 当時は夢だったフルアニメを、メガCD＋ゲームアーツの最強タッグが実現したぞ！

軟派なデジコミに、鋼の魂をブチ込め！

肩書きは「少女マンガ家」なのに、なぜだか男子の読者が99％を占める（気がする）作家の竹本泉。ラインが少なく、12色クレヨンで間に合いそうな童話タッチが「これならメガCDにも描ける！」と見込まれて、ゲームアーツから白羽の矢が立った――というのが通説。素直に「あおいちゃんパニック！」ラブ！と叫べないのがオトコ心？

本編は、途中にちょっとした選択肢をはさみ、ちょっとずつお話に変化があるものの、ほとんどは再生されるアニメを見ていくだけの、フツー然とした「デジタルコミック」。

しかし、メガCDは、少なくとも「アニメ再生」に関してはフツー以下。それをゲームアーツは、動画処理エンジンを自ら開発し、家庭用ゲーム機の中では最大の内蔵RAM（PCエンジン・スーパーCD-ROM²の3倍）や、最高のCDシーク速度など、メガCDのすぐれた機能を引き出して、巻き返したのだ。軟派なアニメの奥底に秘められた、鋼の魂！ 後に、高価なパソコンのFM-TONWSへ"逆移植"された栄光も忘れてはならない。

ザ・キックボクシング

55種の技のひとつである回し蹴りが決まった瞬間。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：マイクロワールド ／ 発売日：1993.1.29

使える技の数は55種類と豊富。その中から13種類を選手に登録することができる。このこだわりは高く買いたい……が、どんな選手を作り上げても外見はすべて同じで、橋本真也もビックリのベニー・ユキーデ風パンタロンでコスチュームも全員固定というのが痛い。選手だって、外見でも自己主張したいハズですよぉ！

選手の体力が、まるで命の灯火の如く、場内照明で表現されている点にも注目。ひとつ、またひとつ消えていく様は妙に切ない……。

F22インターセプター

自機がロックオンされると俯瞰画面になる。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.2.12

ポリゴンを使ったフル3Dのフライトシミュレータ。アメリカ空軍の次期主力戦闘機F-22が世界中の紛争地域で活躍する。当時、ポリゴンを使いこなした作品は非常に少なく、3D空間を自由に飛び回りドッグファイトできるというだけでも感動ものだったが、その中でも特に本作は動きがスムーズで、なおかつゲームとしても楽しめる作品だった。ミサイルを撃つとカメラがミサイル視点に切り替わったりと、遊び心も満点。

邪神ドラクソス

非常に高い難易度でプレイヤーを追い詰める。

ジャンル：アクション ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.2.19

某メガドラ専門誌の読者ランキングで『ソード・オブ・ソダン』とともに最下位を争った横スクロール型アクション。神々が争う古の時代、邪神の復活を阻止するためにひとりの若者が立ち上がった。が、その道のりは困難を極め、理不尽なまでの高難度となっている。難しいだけならともかく、アイテムの意味が分かりにくかったり、門を開けるのにいちいちコマンド入力を求められるのがツラい。それでも慣れるとそこそこ遊べるのが恐ろしい。

バットマン・リターンズ

バットマンが帰ってきた！ もちろん弱いまま。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.2.19

鍛え上げた肉体ひとつで悪の目をつみ取ろうとするバットマンの努力を、木っ端みじんに打ち砕く超危険ソフト。降り立った足場の下は、物影に隠れて完璧に死角。しゃがめば下方向にカメラが移動するが、敵を避けながらだと、一寸先の闇に向かって投身自殺だ。アイ・キャンノット・フラーイ！ 摩天楼に現れたコスプレ男に、体当たりをかけて突き落とすザコがムゴすぎる。恋に落ちるはずのキャットウーマンも、本気で殺しにかかってくるぞ。

Jリーグチャンピオンサッカー

今はなきフリューゲルスの雄姿が拝める（泣）。

ジャンル：スポーツ／メーカー：小学館プロダクション・ゲームアーツ／発売日：1993.2.26

現実よりも3ヵ月早く、メガドラではJリーグが開幕した。緒戦を務めたのは、セガのハードを支えたデベロッパーのひとつ、ゲームアーツ。スポーツゲームのイメージはあまりない同社だが、さすがにキッチリと仕上げてきている。しかし、パスの受け手がオートでは動いてくれないので、繊細で高度な操作を要求される。やり込んで慣れればそれも面白くなってくるのだが、敷居は高いと言わざるを得ない。ホロ苦いJリーグデビュー。

G-LOC

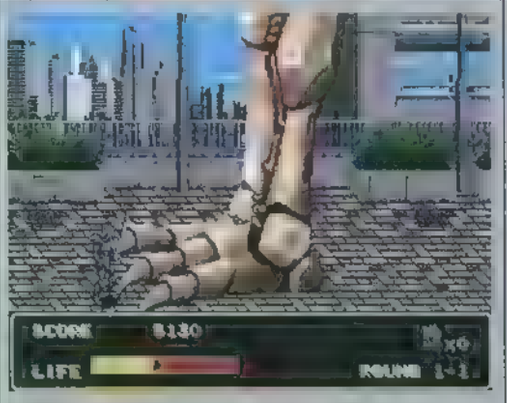
Gの迫力感じられない画面が、なんともはや。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.2.26

かつて「R-360」と呼ばれた業務用の超大型筐体が、360度ぐりぐりと回転してお客の心と胃袋をシェイクしたって話は、セガ好きの基礎知識だ。その専用ゲームとして生まれたのが、原作の「G-LOC」。「アフターバーナー」をコックピット視点にして処理を強化した化け物を、どうやってメガドラに移植するというんだ？ でも、しちゃいました。画面からはド迫力がはぎ取られてショボい。でも、ブリーフィングやポリゴン風の演出は頑張ってる。

マジンサーガ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.2.26



多関節でなめらかに動く描写は素晴らしい。しかし、巨大な足に踏まれそうになるのを地味に剣で抵抗するあたり、マジンとしてどうなのだろうか？

デカキャラ対決！しかし弱いぞマジンガー

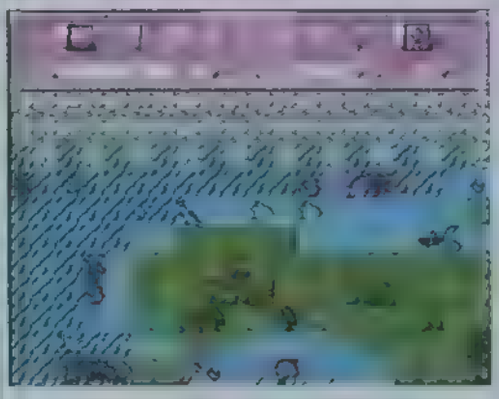
マジン・ゴー！ そして人間サイズのマジンガー、ゴー！最初の「マジンガーZ」しか知らないと面食らうが、原作の「マジンサーガ」は本当にこういうマンガだ。「超物質Z」の仮面を被った兜甲児が、マジンガーに「変身」して地球を滅ぼすという衝撃のプロローグ。そして火星に移住した人類を守るため、悪魔のDr. ヘル軍団と戦う……どっちが悪魔なんだか。

マジンガーの大きさは、甲児くんの怒りや哀しみに応じて変化する。ということで、スタート直後はこぢんまり。けど、なんたって魔神なんだから強いんだろ？「火炎放射器に焼かれるマジンガー」に「違法バイクにはねられるマジンガー」。見たまんまの弱さにあんぐりだ。

ブレストファイヤーも光子力ビームもなく、剣とコブシで地味にザコを始末していくと、各ステージの最後では巨大マジンガー vs 機械獣のデカキャラ対決！ なめらかな多関節を動かすハイテクには涙したが、マジンガーの武器は剣とコブシだけ。やっぱり弱いぜ。

シムアース

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1993.3.12



「シム」系シリーズ最大の舞台は惑星を育成することだった！「神の視点」とは違った楽しみを味わえる秀作であり、末永く育成したいゲームだ。

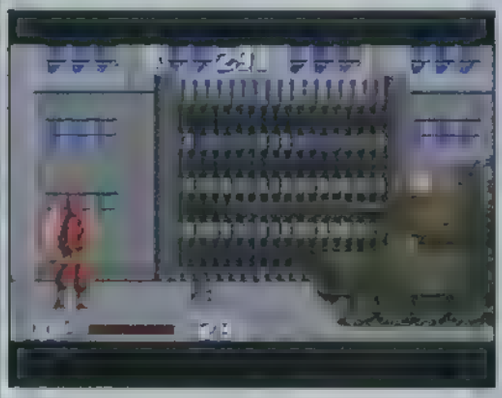
SOS！ 地球滅亡5秒前！

星は生き物だ。しかも世話をしなきゃ、あっという間に死んでしまう赤ん坊みたいな存在だ。前代未聞の惑星改造育成ゲーム。プレイヤーは神となり、惑星を改造して、生命を宿すという、本作はとんでもない実験作なのだ。地形を変え、雨を降らし、空気を回転させて、植物を生やし、生命を育て、惑星を栄えさせる。哲学や科学にエネルギーを配分すれば、文明が進化し、新しいテクノロジーや新しい文化を手に入れる。やがて生命が地球から宇宙へ飛び立つときが来るかもしれないし、絶滅するかもしれない。ゲームというより、地球型の生命おもちゃ。いわばガイア理論のシミュレータ。火星にテラフォーミングするときにモノリスを置いて知的生物を産み出したり、地球で両生類に文明を築かせて核戦争を起こしたり、とてつもなくスケールのでかい遊び方ができるのが、最大の魅力なんである。BGMはマイナー調で暗いけど、解説が音声（しかも女性の声）で入るのがメガCD版のいいところ。ロード時間がいちいち長いけれど、地球の悠久の時間を思えば短いもんさ。

ニンジャウォーリアーズ

MEGA CD

ジャンル：アクション
メーカー：タイトー
発売日：1993.3.12



3画面＋ボディソニック筐体、決して良くはないゲームバランスを超えて、あの名曲がメガCDで再現！ それだけでもリリースされた意義がある。

ZUNTATAサウンドを含む最高の移植

ファンが誰しも思ってても言わない「喉に刺さった小骨」を明かしてしまうと、このゲームは決してバランスが良くない。でも、それは原作のアーケード版から「仕様」なので、移植はいい仕事をしている。忍者なのに動きはもったり、苦無（短剣）の届く外から敵は銃やライフルを乱射してくるし、ステージの途中で回復するアイテムも出ない。

これら“七難”を隠して「名作」に上りつめた理由、それが「DADDY MULK」ほか、タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」による極上の音楽だ。同級生が昼休みにポップスだロックだのと言ってるとき、「ゲームミュージック」派にとってアラモ砦、ゲームから「卒業」しない拠りどころとなってた。フジロックとかに背を向けた同士の絆、みたいな。

メガCDから流れる原音を聞きながらプレイ、これだけでもう100％、望みは叶えられた。元は3画面＋ボディソニックの大型筐体もの、200円を連コインして聞いた津軽三味線のサビに、内部のメカをむき出しにした「くのいち」と一心同体になって浸れる。自宅にいて、至福のひととき。

スプラッターハウス PART3

ジャンル：アクション
メーカー：ナムコ
発売日：1993.3.19

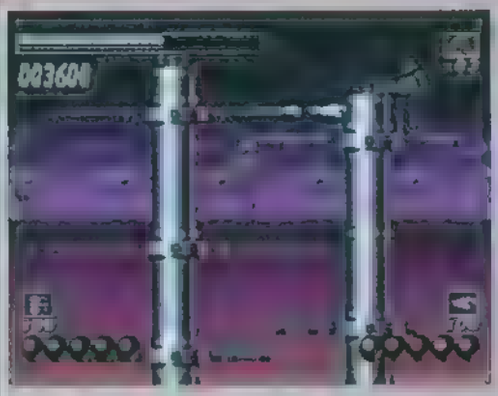
今回も角材を相棒に悪霊の館へと赴く。しかしスライディングがなくなり、飛び回し蹴りを装備。リックの身の上に何が起こったのであろうか？

愛と勇気と角棒だけが友達さ

ホッケーマスクの精に取り憑かれた青年リックが、悪霊の館に三度目の挑戦。前作の「2」で助けた恋人のジェニファーがまたさらわれ（あんたはオリーブか）リックが救出しに行く王道のプロットに変わりはない。しかし、画面に奥行きがつき、敵も妙に体力を増していて、ボコスカ殴る「ベルトスクロール」方式へとスタイルを一新。パンチ＋ジャンプボタンの同時押しで旋風脚のような技をくり出し、軽やかに舞うリック。まるで別人だ、リック！

オープニングや幕間には気味の悪い写真（ジェニファーだけど）が使われ、心臓に悪い度は増幅されている。マップを見ながら広い館を探し歩き、制限時間内にボスにたどりつけないと、バッドな方向へと分岐するマルチ・ストーリーだ。頭突き！ 投げ！ パワーアップして全身から変な触手をぶばーん！ よたよた寄ってくる頭の悪いザコの破壊に酔いしれて時間を浪費すると、1面からジェニファー死亡という成りゆきもあり得る。スライディングがなくなったのは残念だが、今回も角棒は心強い友達だ。

ウルフチャイルド MEGA-CD

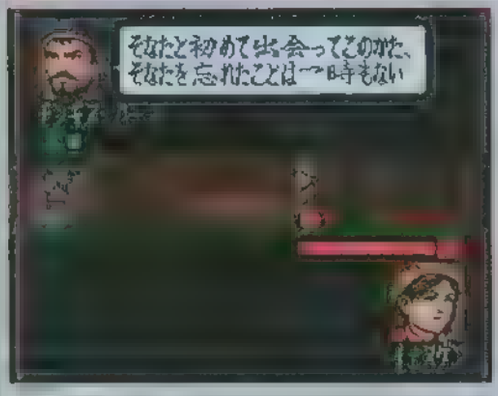


狼男に変身して悪の組織に立ち向かうが地味。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ビクター音楽産業 ／ 発売日：1993.3.19

遺伝子組み換えプログラムによって狼男になったソウルが、誘拐された父を救うべく国際テロ組織キメラに戦いを挑む。ごくオーソドックスな横スクロールアクションで、高い技術力を見せつけていたコアデザインらしからぬ地味な作品だ。オープニングはメガCDらしく凝ったものになっているが、無理して絵柄を日本のアニメ風にしようとしたため、仕上がりは非常に不自然だ。サウンドは一級品なだけに惜しい。

蒼き狼と白き雌鹿・元朝秘史

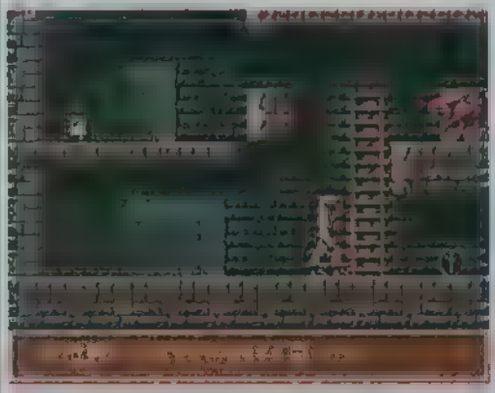


国策や軍事よりもチョメチョメを攻略したい！

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1993.3.25

モンゴルの野望3作目。歴史的な傑作と言われているんだけど、まあ要するに本作のキモはオルド！ オルド！ オルド！ さらってきたお姫様とチョメチョメ！ 「そのために世界を侵略するんだー」という男根主義な世界侵略歴史シミュレーション。うまくヤレるとセクシーショットが見られて胸がきゅるる。ひと仕事終えて一服してると、政治顧問が「お疲れ様でございました」って、よけいなお世話じゃー！ 体力なくなって死にそうなんじゃー！

GODS



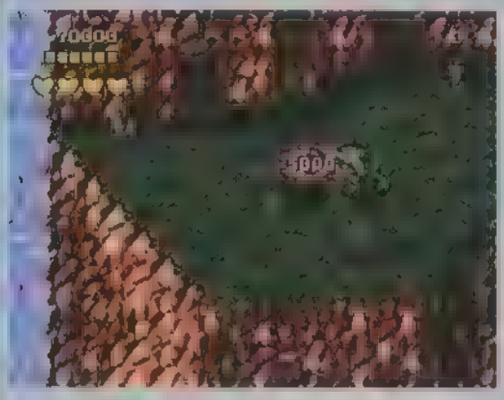
作り込みは素晴らしいが難易度は悪魔的。

ジャンル：アクション ／ メーカー：PCM・コンプリート ／ 発売日：1993.3.26

英国ビットマップブラザーズによるパズル要素の強い探索型アクション。邪悪な神々を倒し、永遠の命を得ようとするヘラクレスが主人公。サウンドとグラフィックの作り込みには感心するが、例によって難易度は異常なまでに高く、一見さんお断りの雰囲気が漂っている。しかし一部のユーザーからは高く評価する声もある。絶対にクリア不可能ではなく、ひとつひとつ謎を解き明かしていけば何とかなるバランスが彼らを惹きつけるのか。

バトルトード

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.3.26



レア社が開発したカエルが主人公のアクションゲーム。子供向けのコミカルな感じがするが、難易度は超絶の一言。全面クリアした人いますか？

カエル悶絶、もっとも危険なバイク！

2人組ドラゴンから亀忍者、しまいにゃ戦うカエル！ 食物連鎖の逆走が行き着くところまで行き着いた格闘アクションだ。レア社（代表作に『スーパードンキーコング』）が開発したスーファミ版をボジとすれば、このメガドラ版は奇ゲーの顔役として知られる、言わばネガ。血を分けた兄弟なのに、こうも評価が違うのか！

わい雑なドット絵や、舌をびろーんと伸ばして虫を食って体力を回復といった、およそ日本のワビサビに対するテロ行為としか思えないセンスは良しとしよう。倒した死体を足げにして冒とくし、高得点のコンボや1upがもらえる快感もあることだし。しかし、2面を過ぎたあたりから、さっきの曇り空が青空だったと里心を覚える異次元へと連行。縦穴を柔軟性がありすぎるタコ糸にぶら下がって降りると、安そうなバイクに乗せられてスクランブル。右に壁、左に壁、頭上にジャンプ台、超反応しないと永遠のやり直し地獄！ 3面以降が一体どうなってんのか、プログラムが存在しないんではと噂される、ゲーム界のサルガッソー。

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.3.26

「なぜドラえもんにコピーロボット？」というシーンだが、登場したエピソードがあるのだ（実話）。全体にドラ・リスペクトに溢れた1本である。

ドラちゃん量産＆ジェノサイド工場

大山のぶ代のドラ声がしゃべる「セーガー」というエエもんが聞けた後、あんなこといいな……うわ、オープニングから歌詞を間違えてるし！（正しくは「こんなこと」）

のび太たちの夢を奪ったゴザンス（夢どろぼう）たちを追いかける、ドラえもんが主役のジャンプアクションゲーム。「ショックガン」を撃って敵をしびれさせ、ジャイアントスウィングでぶん投げる。しかし、キャラもの＝子供向け＝「何回ミスしてもゲームオーバーにならなきゃいい」と思考回路がショートしたのか、どら焼きを取る、星を7個集める、スロットマシンを回す…… 何をしても増殖する残りドラ。ぞくぞく量産される、ドラえもん脅威のメカニズム！ 2面をクリアしたら30機を超えちゃったよ。

そして放出したタマは取り返すのがセガの掟とばかりに、地面は穴ぼこだらけ、空中の足場は渡りにくく、嫌なところに必ず配置されてるザコ。永遠の命を持って地獄の業火に焼かれるってこんな感じ？ 対ボス戦は「あっちむいてホイ」や「イス取りゲーム」だけど、ほのぼのできねえ。

Out Run 2019

高架道路が変化する様子もよくできている佳作。

ジャンル：レース ／ メーカー：シムス ／ 発売日：1993.3.26

名作「アウトラン」をメガドラに移植したスタッフによる、近未来世界のレースゲーム。「サイバーロード」「ジャンカーズハイ」とタイトルが変更され、最終的にセガの許諾を得て「Out Run 2019」となったが、そのせいでファンから猛反発を食らった。しかしスタッフの技術力は確かで、高架道路や十字路でのルート変更、ふんだんな隠しルートなど、擬似3Dレースゲームとして相当な進歩が見られる。

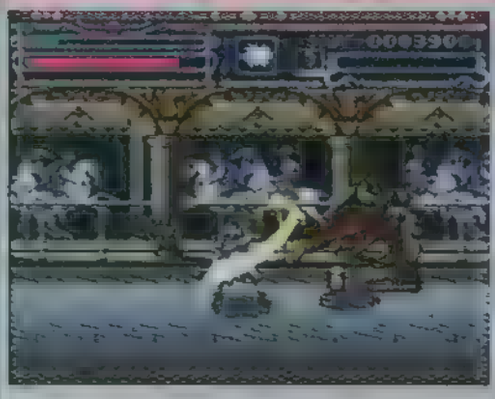
ジャガーXJ220 MEGA CD

英国産高級車を乗り倒せ！ 破産で終了が寂しい。

ジャンル：レース ／ メーカー：ビクター音楽産業 ／ 発売日：1993.3.26

何だかメガCDユーザーが親しみを覚える海外ゲーム機ではなくて、全世界で220台の限定販売（でも高価すぎて大量の在庫）の超高級車を運転し、ぶっつけたり壊したりできるレースゲーム。英コアデザイン社の高い技術により、走りは滑らかでスピード感もあり、コースに嘘はない感じ。世界中を転戦して賞金を稼ぐが、移動にも修理にも費用がかかり、カネがなくなるとゲームオーバー。「トテモ スバラシイ センタクダ！」とか台詞がイカス。

アネット再び MEGA CD



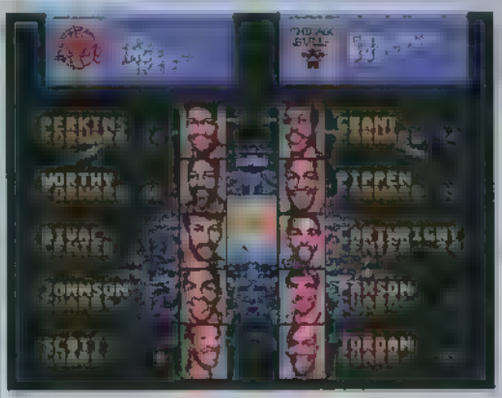
トイレに行きたくなったら、敵をはじき出せ！

ジャンル：アクション ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1993.3.30

「アーネスト・エヴァンス」「エル・ヴィエント」に続くシリーズ第3弾だが、前作とキャラ以外の共通点はなく（しかも年齢の計算を間違えてる）、格闘アクションへと変更され、すごいことになっている。敵を攻撃して画面の外に出すと、最悪1分以上は帰ってこない！逆にやられて倒れると、起き上がった瞬間に（無敵時間がなくて）殴られてハメられる。魔法を使うと音楽が止まるわ、1テンポ遅れて体力ゲージが減るわと心霊現象も多数。

NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ

ジャンル：スポーツ
メーカー：EAビクター
発売日：1993.4.2



黄金期のブルズとレイカースを堪能できる作品。ゲーム好きのバスケットファンならコレクトする価値はあるが、ゲームの面白さは保障できない。

ブルズの新しき光と道

マイケル"AIR"ジョーダン率いるシカゴブルズが、ライバルのロサンゼルスレイカーズを倒して、NBAチャンピオンの座をつかみとったのが91年。それからシカゴブルズは3連覇（スリーピート）を達成。まさに黄金期を迎えたのである。本作はそんなブルズ全盛期をフィーチャーしたバスケゲー。ESPNの協力でNBAの全チーム、中心選手が実名で登録されていて、90年代のNBA図鑑としても使えちゃう。雰囲気はばっちりと思いきや……もっさりしてガタガタな動き。これって『ドリームチームUSA』と同じ中身なのでは。使い回しですか、エレクトロニック・アーツ？ 選手同士が正面でぶつかると止まる、後ろから触るとファウルになるという、わかりやすすぎるルール。おかげで相手を止めるのは簡単だから、どうしてもコンピュータ不利になってしまう様子。個人的な選手への思い入れだけで、ご飯が三杯食えるという人にはたまらんだろうが、正直ゲームとしては……。ジョーダンがスーパースターに描かれていないところには、好感が持てるんだけど。

ファイナルファイトCD

MEGA CD

ジャンル：アクション
メーカー：セカ
発売日：1993.4.2

ベルトスクロール式アクションの大ヒット作がメガCDに登場。画面を見る限り、変わりはないように思えるが、完全移植とまではいかなかった。

遅れてきた格闘アクションの超大作

「サラリーマンが酔っぱらった勢いでコインを注ぎ込むゲーム」は、ゲームセンターの華だ。『ファイナルファイト』は、まさしくそれだった。ボタンを連打するだけで忍術やプロレス技を繰り出し、2人同時プレイでわいわいと遊べ、敵はハリウッド映画風のチンピラ、倒されてもコインを入れればその場で復活してペナルティなしに続けられるなど、どれを取っても完璧。反面、1コイン派には厳しい「金持ちゲーム」で、移植が待ち続けられたのだ。

それから4年。やっとメガCDに移植された頃には、名作ゆえに「マネ」がごまんと作られ、しかも独自の進化を重ねていた。きっかり4年分、時代遅れになってたのは辛い。

キャラも大きく、2人同時プレイも可能、カットされたステージもなく、CD-DAを再生する音楽も聴きやすい。しかし、パンチの連射が利かず、主役3人のうち「ガイ」の動きが遅く、CD以外の効果音もしょぼく、殴ってる最中に必殺技のボタンを押しても受け付けられないなど、原作をやり込んでるとアラが目につく。でも、かなり遊べますよ。

ウルトラマン

ファンならば「トドメはスペシウム光線」に注目！

ジャンル：アクション ／ メーカー：マーバ ／ 発売日：1993.4.9

二等身のSDキャラでなく、初めて「八頭身のウルトラマン」をゲーム化しようとした鼻息は高く買える作品。初代マンも怪獣も、実写に近いプロポーションで、「相撲のまわしを着けたマン」がまかり通った当時としてはカッコ良かった。そして「トドメはスペシウム光線」のこだわりにも共感できるが、ベムラーを体力0まで痛めつけても、必殺技のゲージが不足して、マンが時間切れで倒れるのはすっきりしない。「バラージの石」ほか演出は充実。

PGAツアーゴルフⅡ

ゴルフゲームとしてはメガドラ初のポリゴン。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.4.16

メガドラゴルフもついにポリゴンに。とはいえ、元々ポリゴンが描けるハードではないメガドラ、32X以外の作品はすべて力技で描画している。ステージ開始時にぐるっとコースを見せるシーンも画面が小さく切ないが、これが当時の精一杯だった。

ゴルフゲームとしてもなかなかのデキだが、OBがなくどこまでもラフだったり、パッティングでカーブがかけられたり、ROMなのに「Please wait」が多いのは目をつぶりたい。

メガロマニア

人間の数と資源を上手にやりくりしよう。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：CRI ／ 発売日：1993.4.23

資源を掘りながらテクノロジーを開発、異民族を滅ぼしていく雛型は、この時代からあった。初期に配置できる人数が肝になり、最初に地上に降ろす人数が多ければ多いほど有利になるから勢い人間は多めに配置しがちだが、初期配置の人数は減りっ放しなので先の面で詰まってあとで血涙を流すことになりがち。80年代の傑作ホビーパソコンであるAmiga向けに作られ、ヨーロッパで大ヒットしたリアルタイムシミュレーションの草分け的存在。

デザートストライク 湾岸作戦

ジャンル：シューティング
メーカー：EAビクター
発売日：1993.4.23

戦闘ヘリで、そのミッションのターゲットをはじめとした敵地を破壊する。腰を据えて攻略したい隠れた名作のひとつだ。

戦闘ヘリ、キルババ将軍の野望を粉砕

91年の湾岸戦争（ババ・ブッシュのほう）を題材にした、戦闘ヘリ・アパッチで数々の任務を遂行するシューティングゲーム。ジャレコの『湾岸戦争』（95年）といい、湾岸戦争＝ヘリコプターって共通認識でもあったのか？ 大まかな設定は、現実のイラクによるクウェート侵攻をなぞっているが、キルババ将軍（一応フィクション）は生物兵器や弾道ミサイルを持った世界の脅威となっており、後のイラク戦争を先取り。悪の独裁者っぷりを伝える「捕虜の水責め」デモが素敵すぎる。で、振り返って微笑むキルババ。

ヘリの挙動も敵の攻撃もゆったりとして、反射神経はさほど求められない。が、武器弾薬は使えば減るし、ホバリングしてるだけで燃料が底を尽きるしで、「基地施設の破壊」や「敵司令官の捕獲」などの任務をこなすのは非常にシビアだ。どの地点で燃料を回収し、捕虜を助け、いかに対空ミサイルやバルカン砲の死角に回り込むか、といった作戦を立て、ドンピシャに決まると快感だ。ゴミのように小さな敵兵が、走って銃を撃つドット芸の細かさも秀逸。

SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION

MEGA-CD

ジャンル：その他
メーカー：セガ
発売日：1993.4.23

人気ゲーム4本が収録されたメガCD専用ソフト。メニューこそ日本語だが、内容は海外版で変更点も多々。一粒で色々楽しみたい人にオススメ。

メガドラ人気ゲーム4本、夢の競演

人気者は辛いなあ。引っぱりだこにされて、引っぱられダコができちゃったというか、メガCD（初代）の販促キャンペーンでオマケに同梱されたCDが、改めて単品発売されたもの。筆者が発売日に買ったメガCDには付いてこなかったが、このソフトが限定版と信じてメガCDごと買い足した人がいたら、なぐさめる言葉もない。まあ、CDドライブの寿命が2倍になったとでも思って。

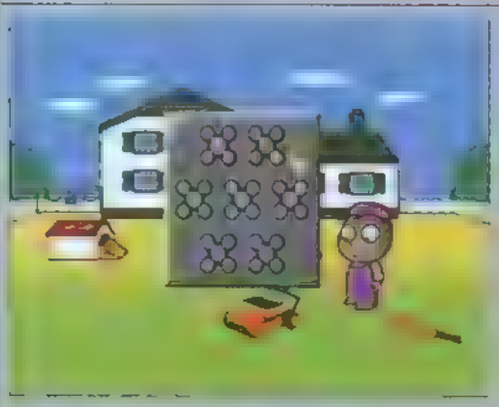
収録された4本は、『ゴールデンアックス』『ザ・リベンジ・オフ・シノビ（ザ・スーパー忍）』『コラムス』『ストリート・オブ・レイジ（ベア・ナックル）』と、それぞれ人気ゲームの海外版。といっても、メニューは日本語に翻訳されてるので安心だ。

元のソフトを持ってない人には掛け値なしにお買い得だが、持ってる人でも、「微妙な違い探し」を楽しめる。たとえば『ゴールデンアックス』は2人同時プレイ→1P専用に変更されている（“売り”じゃないが）。音声が妙にクリアになってて違和感？

スイッチ

MEGA-CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：セガ
発売日：1993.4.23



「スイッチを押せば分かるさ！」とばかりに、プレイした後はスイッチを押す衝動に駆られること間違いなし！ ケント・フリックの効果音も必聴。

セカイは破壊とゲロでできている。

スイッチがあれば押したくなるだろ！ そんな欲望に忠実すぎて、狂気あふれまくっちゃった、恐るべきゲーム。なんせ、「GASE〜」という起動デモから人を食っている。「すべての機械が狂った。世界はでたらめになった」そんな世界でひたすらスイッチを押しまくる。いろんなスイッチを押すと自動販売機がゲロを吐き、モナリザがデブになり、きのこ雲がキノコになって胞子をまき散らす。ひたすら一発ネタアニメが連発。しかも、ゲロネタ多すぎ。あまりの暴走（妄想）っぷりに着いてこられない人続出。いいんだ、このゲーム、遊ぶ人を選ぶから。素晴らしいのがモニュメント破壊スイッチ。押すと「鎌倉の大仏」や「万里の長城」がどっかんと爆発する。モニュメントを20個爆発させるとゲームオーバー。でもさ、あまりに痛快だから、爆発させたくなるわけよ。こんなゲームを作るなんて、日本のモンティパイソン、ワハハ本舗のリーダー喰始はタダ者じゃない。ほとんどの効果音を声帯模写芸人ケント・フリックが演じてるってのも、泣かせるじゃないか。

餓狼伝説 宿命の戦い

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.4.23

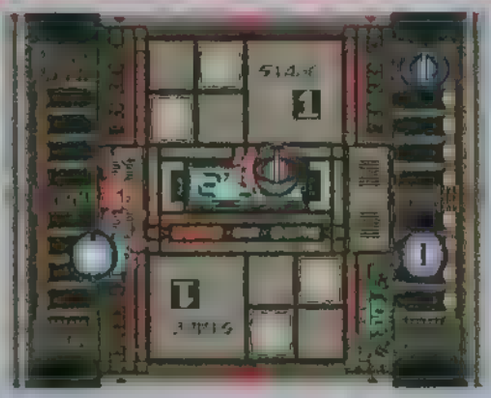
SNKの名作『餓狼伝説』がメガドラに参上！ キャラは減ったものの、『餓狼伝説』の特徴のひとつである2ラインが再現されている。

MDとSFC、93年のDOTCH？

「完全移植」は現在だとセールスポイントにもならない当たり前の事柄ですが、この時代は夢また夢。そのため、何を削って何を生かすかが腕の見せ所となるわけです。

当時の主力ハードといえばメガドラとスーファミで、それぞれに異なったコンセプトの『餓狼伝説』が移植されました。このメガドラ版では、『餓狼伝説』最大の特徴ながらスーファミ版で削除された2ライン制（手前と奥、それぞれのラインで戦うことができる）が再現されており、2P対戦ではCPU専用キャラも使用可能となっています。その代償か、ホア・ジャイ（酒を飲んで凶暴化）とビリー・カーン（棒を手放すと脅えて戦えなくなる）という、「餓狼」らしいケレン味に溢れたキャラがサックリ削除されているのです。おかげでネオジオファンとしては「どっちを買うか」が切実な問題に。現在のギャルゲーの「機種によって追加キャラが違う」商法は『餓狼』が元祖なのです！（妄想）。結局片方を新品で、片方を中古で揃えたのですが、どっちを新品で買ったかはご想像にお任せします。

ボールジャックス



ボールを取るテクニックも重要。正直、燃える！

ジャンル：アクション ／ メーカー：ナムコ ／ 発売日：1993.4.23

すでに国内メガドラ市場に見切りをつけていたと思われるナムコによる、お手軽固定画面対戦アクション。タイトルが発表されてから実際に発売されるまで、なぜか時間が掛かった。プレイヤーキャラは腕をロケットで飛ばせるカニ型ロボット。自分と相手がそれぞれ画面の両端に分かれ、お互いの背後にあるボールを奪い合う。慣れた人同士の対戦は盛り上がること間違いなし。ナムコのオリジナルタイトルには意外な拾いものが多い。

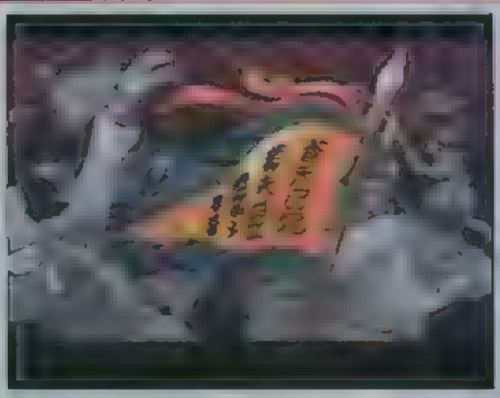
らんま1/2 白蘭愛歌

限定のオリジナルキャラがファンに嬉しい作品。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：メサイヤ ／ 発売日：1993.4.23

『らんま1/2』のキャラが総登場するビジュアルアドベンチャー。主役の乱馬やあかね、シャンプーらもアニメ版と同じ声優で、オリジナルキャラの「南条ありさ」（乱馬をさらおうとするお嬢さま）を島津冴子（『うる星やつら』の三宅しのぶ）が演じていて、ファンには嬉しい。すべてのセリフが音声付きで頑張ってるが、原作が一応格闘マンガなので、ときおり戦闘シーンが入る。これがまた、突き／蹴り／必殺技のジャンケンシステムなのがトホホ。

三国志Ⅲ＜MEGA-CD版＞ MEGA CD



「黄巾の乱」が追加。冒頭にアニメも挿入された。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1993.4.23

メガドラ単体向けにも発売された『三国志Ⅲ』を、メガCD用に強化したソフト。しかし、バックアップRAMカートリッジ（別売）がないと、ゲームを遊べない！ 知らずにソフトだけ買って帰ると泣きを見そう。CD版ならではの要素として、「シナリオ0」（黄巾の乱）が追加され、各シナリオの冒頭にアニメーションが挿入された。それもこれも、CDの読み込み回数が多すぎて台なしに。「サウンドウェア」（サントラ）モードで余生を送らせたい。

MEGA DRIVE

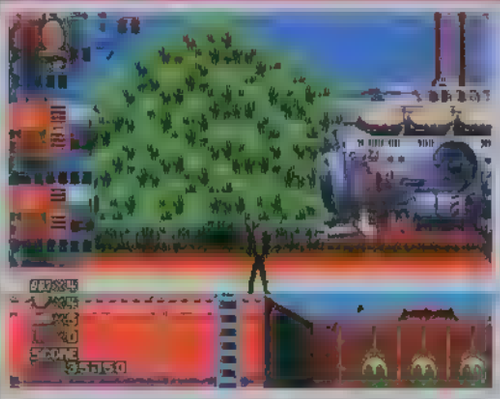
ゾウ! ゾウ! ゾウ! レスキュー大作戦

タイトル通り、小象がジャンプするアクション。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993 4.29

サーカスにさらわれた子象のロロが、愛する母親に再会するため、苛酷な冒険の旅に出る。……という、結構深刻な内容にも関わらず、タイトルがすべてをブチ壊しにしている怪作。なぜに“ゾウ”？ それも、なにゆえに3回？ すべてが不明のままスイッチをオンにすると、ポップな画面をバックにメチャメチャ身軽な子象がピョンピョン飛び回る、『スーパーマリオワールド』直系のアクションゲーム。ある意味、合法ドラッグみたいでもある。

007・死闘



ボンドはいつでもタキシード。鮫に食われても。

ジャンル：アクション ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1993.5.14

説明書の表紙に「007は5度死ねる」、そしてその下に小さく「コンティニューは1回」と書かれているのが何とも素敵なアクションゲーム。腰元に銃を構えて敵を倒し、囚われの美女を救いつつ、巨悪に立ち向かうジェームス・ボンドは大変クールでよろしいのだが、海に落ちて鮫のエサになっている姿は非常に見苦しくて、「スパイといえども人間なんだ」ということを感じさせる。ステージのマップも広大で、かなりやり込み度高し。

デバステイター MEGA CD

苦行を重ねたステージをクリア後にはアニメが。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1993.5.28

メガCDになってアニメを導入するゲームが増えたが、だからといって面白いゲームが増えたわけじゃないのも事実。本作はOVAと連動したアクションゲーム。鎖のついた武器を使う主人公ロボで敵を倒すのだ。敵を倒すと手に入るパワーアップは4段階。ジャンプとしゃがみで敵の弾を避けつつ、前に進むわけだけど。ステージクリアのザラザラアニメを見るためだけに、苦行に耐えるのは正直辛い。敵の攻撃を一身に浴びる、ロボの動けないせつなさよ。

エクスランザー

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.5.28

砲塔や自機の細かな姿勢制御といった演出に、技術という技術が注がれている。ゲームの進行に辛抱が必要なのもメガドライバー専用ソフトの証？

2倍の色数に惚れる

技術力。この言葉にクラッとくるメガドライバーは少なくない。本来、ゲームは総合的な面白さで評価されるべきであり、技術はあくまで面白さを構成する一要素にすぎないのだが、それでも「不可能を可能にする」技術の数々を見たいがためにソフトを買うユーザーが後を絶たなかった。「エクスランザー」はそんな彼らの心を熱くさせた、技術偏重なロボットアクションである。まず手始めに色数を限界の2倍、128色に増やしてグラフィックを強化。ステージ間デモはワイヤーフレームで3D表示し、背景はラスタースクロールを駆使して立体感のある映像を作り出していた。自機エクスランザーのバーニア制御や、ホーミングミサイルの動きといった細かい点にも気をつかっている。技術力万歳！ 反面、ゲームのほうはあまり爽快感を重視しておらず、じっと光エネルギーをためながら少しずつ進む辛抱強さが求められた。だがそれでも名作であることは間違いない。なお、開発は『グラナダ』のスタッフが独立して設立したガウ・エンターテイメント（現在のネクステック）。

ナイトストライカー

ジャンル：シューティング
メーカー：タイトー
発売日：1993.5.28

ドットを削ってまで「動き」にこだわった驚異の移植！ 原作者のばばら快刀氏が、直々に手を入れたというゲームバランスが魅力。お見事！

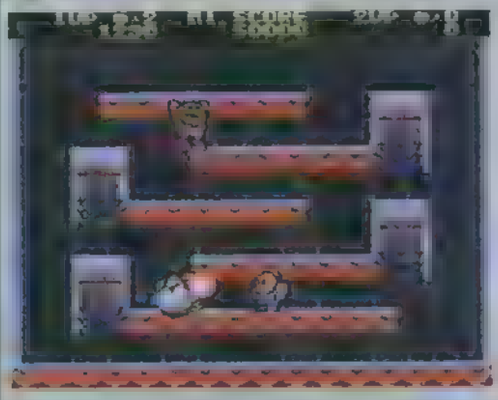
『ナイスト』移植の最高峰！

メガドラの楽しみは、バネの反発力に似ている。「見るからに64色」のくすんだ画面のおかげで、いつも期待のバネはぎちぎちに押し縮められていた。最初にあるのは「まさか！」「ウソだろ!?」という驚き。掛け金を外す。そこに「当たり」が来るたびに、歓喜は爆発した。中でもバネがはじける大逆転劇だったのが、メガCD版『ナイトストライカー』だ。

高速で飛来するミサイル、パイプのすきまを間一髪ですり抜けるスリル。『スペハリ』より遅れること4年の擬似3Dゲームは、4年分の重みを加えて、メガCDに挑みかかった。演算能力は速くなったとはいえ、表示できるドット数が増えるでもなく、カラーも64色のまま。あきらめるのは慣れっこだ。メガCD版に"乗り込んだ"ときも「ちゃちいコックピットだな」と肩をすくめて笑っていた。しかしエンジンが始動した瞬間、ジャギーだらけの粗い画面からは、本物のプレイ感覚が、動きが、風圧が吹きつけてきたのだ。ドット潰れや色のにじみは涙のせいだ、心の汗だ！

スノーブラザーズ

ジャンル：アクション
メーカー：テンゲン
発売日：1993.5.28



シューティングの梁山泊・東亜プランが制作したアーケードを移植。雪を固める時間や間合い、敵のルーチンに連続コンボなどやり込み要素も多し。

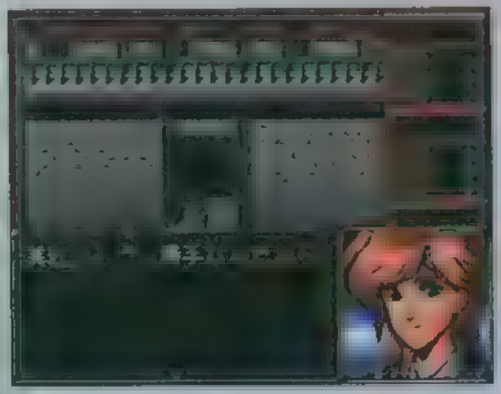
雪玉ブラザー、手足をジタバタ

水晶の塔やお姫様のいる絵本のようなデモにハードロック系BGMが被る、へんてこな取り合わせが東亜プランらしいアクションゲーム。固定画面（上下左右にスクロールせず、見える範囲＝移動できる範囲）の面クリア型（画面上の敵をすべて倒して次の面に進む方式）。雪だるまの兄弟（スノーブラザーズ）が、ショットを当てて敵を雪玉にして、蹴り飛ばしてやっつける。雪の魔法をかけているはずが、東亜が得意とするシューティングゲームっぽく、鉄臭いショット音で感激！

雪玉を押して敵にぶつけたり、雪玉に乗って画面せましと上から下まで走り回り、多くの敵をまとめて倒せばスカッとさわやか。スノーブラザーたちは怒り肩だわ、アイテムの中には寿司が混じってるわ、スピードアップを取ると手足をジタバタさせるわと、奇妙な味わいを覚えると病みつきに。メガドラ版（原作はアーケード）は、さらわれたお姫様が戦うステージが追加されている。パスワードによるコンティニュー制もあって親切だ。

幻影都市 -ILLUSION CITY- MEGA-CD

ジャンル：RPG
メーカー：マイクロキャビン
発売日：1993.5.28



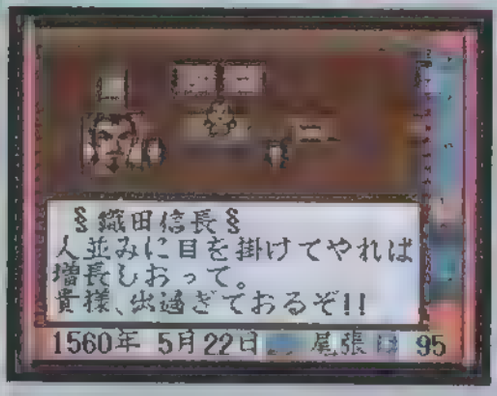
サイバーパンクの様相を呈したRPGだが、人間関係やバックグラウンドの設定などが濃い作品。この時代のRPGは妙にオトナ心をくすぐる。

幻影と怪奇と機械

パソコンからの移植版。舞台が202X年の香港であるということと、VRシステムによってマップや人物の縮尺、透過をリアルに表現したことが話題となった。当時のパソコン市場では日本ファルコムのRPGが圧倒的に支持されていたが、それに対抗していたのがマイクロキャビンである。アクションRPG『サーク』ではファンタジー路線だったが、本作では一転してサイバーパンクSF路線に走り、異端なものが好きなユーザーに受けた。

メガCD版はMSXturboR版をベースにビジュアルシーンを強化。ストーリーや世界設定は映画「ブレードランナー」の影響が強いとよく言われるが、実際は伝奇色が色濃く出ていてほとんど関連性はない。サイバーパンクSFであるということよりも、主人公や敵キャラクター周辺のドロドロした人間関係のほうがよっぽど興味深かったりする。香港下層区域の怪しさといい、敵キャラである魔天八部衆の愛想入り交じったやりとりといい、間違ってもお子様向けではない。昨今のRPGに飽きた人にオススメだ。

太閤立志伝



実力と謀略を駆使。図に乗ると、こうなります。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1993.5.28

“裏”『信長の野望』というか、太閤・豊臣秀吉の人生を踏み外せる歴史シミュレーション。『信長』シリーズのように、一介の武将から信長の信頼を勝ち得て（マトモに主命をこなすより、ワイロとかどす黒い手段が有効）部下を増やし、戦を重ねて天下人に出世することもできる。けど、やっぱ「夜這い」と「辻斬り」でしょう。

武田信玄を斬り殺せたり、信長を部下にできるの自由度の高さがすごい。

LHXアタックチョッパー

ローファイな画面とポリゴンの爆発が眩しい。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.6.4

フルポリゴンの戦闘ヘリシミュレータ。自機はLHXとアパッチの2種類が用意されている。電源投入直後から自社ロゴとヘリをポリゴンでぐるぐる回し、己の3Dっぷりを大アピールしているが、3Dだけに操作が複雑になりがち。スタートボタンと方向ボタンの同時押しで高度変更とはなかなか気付きにくい。装弾数の少なさも問題で、調子に乗ってラクダを撃ってると弾切れしてしまう。それでも空を浮遊する感覚はいい。

ジェームスポンドⅡ　コードネーム・ロボコッド

どこまでがパロディなのか謎が謎を呼ぶ1本

ジャンル：アクション ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.6.9

「ボンド」ではなく「ポンド」（魚のタラ）、「ロボコップ」ではなく「ロボコッド」、志の地をはう低さに感動さえ覚えるゲーム。ロボコップ風の鎧は本編と関係なし。主役のボンドはうにょうにょと体を伸ばして高いものを取り、天井をつかんで張りつく。何者だよアンタ。「ロボコップ」公開から6年が過ぎ、元になった海外版の発売からも2年、異国の地で『スーパーマリオ』のマネをしてブロックを叩いてるタラを誰が賞められましょうか。

スラップファイト

ジャンル：シューティング
メーカー：テンゲン
発売日：1993.6.11

自機の武装を派手にすればテンションも上がってくる！ シューティングが苦手という人にもシューティングの楽しさを教えてくれる赤本的逸品。

東亜プラン入門にベストチョイス

スラップ（ぴしゃぴしゃ叩く）という名前の通り、敵をなぎ倒していくのが痛快な縦スクロールシューティング。敵を倒すと出現する星を集め、その数に応じたパワーアップを選んでつけられる。自機に武装がくっつき、派手になるさまがデコトラ精神いっぱい。機体に補助の翼が合体する「ウィング」を3段重ねすると、画面の半分もの巨体に！ すぐに削り取られるが、一度は試したい荒技だ。

販売こそテンゲンだが、原作（アーケード）はシューティングの申し子・東亜プランが開発したもの。同社のタイトルは「人を選ぶ」イメージが定着しているが、本作は敵の攻撃も厳しくはなく、自機が非常に強いので、「東亜入門」にはベストチョイスだ。とくに8方向に撃てる「ホーミング」が優秀で、初心者を遠くの面まで連れて行ってくれる。原作では時間がたつと消えたバリアーも、メガドラ版では無制限になり、よりマイルドに。また、家庭用だけのスペシャルモードも加わり、BGMにあの古代祐三（『スーパー忍』『ベアナックル』）を迎え、お買い得感の高い逸品。

パワーモンガー

ジャンル：シミュレーション
メーカー：EAビクター
発売日：1993.6.18

民を操り、世界を制覇するのが目的だが、不思議とのんびりプレイできる。しかしモリニュー先生の狂気を味わえるソフトであることは間違いない。

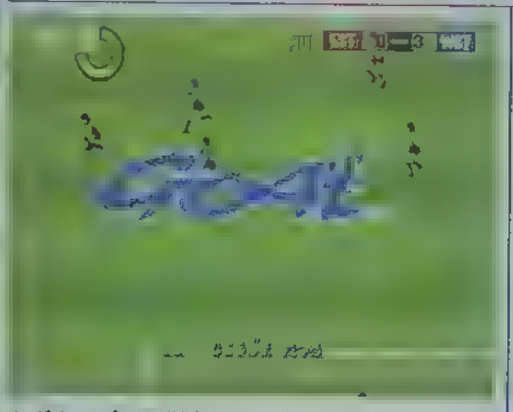
木々と村人とひつじたちと

作者はあのピーター・モリニュー。そう『ポピュラス』『シンジケート』『ダンジョンキーパー』『ブラック＆ホワイト』のあの人。つまり「世界を見下ろした視点から超越的権力がマウス1クリックで人の生き死にを操る」、ゴッド（神）系シミュレーションの大御所です。

本作は『ポピュラス』のような黒さはやや控えめ。自軍を指揮して町を攻撃、徴兵や開発などを行い、覇王を目指すのが目的なのですが、戦争控えめのんびりプレイも楽しかったりします。登場するキャラにはことごとく名前、年齢、性別などのデータが設定されています。「＊＊＊＊は＊＊＊＊と一緒に住んで働く女の兵士。年齢：37」「＊＊＊＊の森の松の木」「ひつじ」といった塩梅。こうしたデータをのんびりと眺めつつ住民の動きを見るもよし。たまにひつじを狩ってみるもよし。群れをなして飛ぶ白い鳥を眺めるもよし。何もせずとも季節は移ろい雨や雪が降る、いわば自動箱庭（ちとオーバー）。寄り道も楽しいあたりは洋ゲーの味なのです。

Jリープロストライカー

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1993.6.18



セガタップが同梱されていたJリーグ公認サッカーゲーム。サッカーバブルやジェフ市原のユニフォームにソニックが鎮座していた頃が懐かしい。

セガとJリーグの淡い蜜月

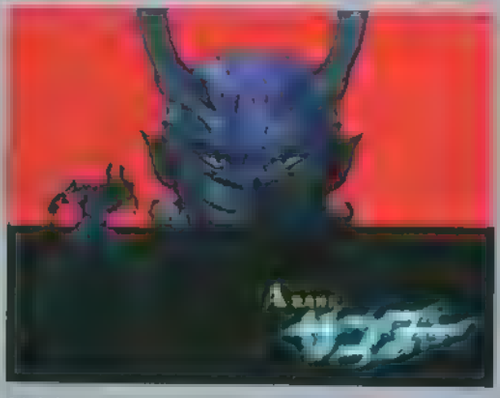
マルチタップとしてだけではなく、コントローラセレクタとしての機能も備えている「セガタップ」が同梱されており、その普及に一役買ったと言われている1本。

発売日はJリーグ開幕直後の6月18日で、チーム数もまだ10と少ない（正式にはこれに「セガスターズ」が加わって11チーム）。まだ「ジェーイ！」と産声をあげたての姿がそこにはある。

画面構成は縦スクロール。フリー対戦の「エキシビジョン」、トーナメント方式の「カップ戦」（セガタップを意識してか、4チーム形式と8チーム形式の2つがある）、シーズンを通して戦う「Jリーグ」といった3つのモードが搭載されている。ドリブル時のボールタッチにやや癖があるものの、それ以外の仕上がりは上々。ボタンを押す時間が短ければグラインダーのパス、長ければ浮かしたパスというシステムも自眉だ。「クリア、クリア！」「マイボ」などの音声芸も細かい。さすがセガ。ジェフ市原のスポンサー（当時）であるのは伊達じゃない。

Aランクサンダー 誕生編 MEGA-CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：RIOT
発売日：1993.6.25



誕生しっ放しのAランクサンダー。異形のヒーローは終焉さえも異形でなくてはならないのか。LIPシステムとテーマ曲だけでもやる価値アリ!?

LIPシステム第2弾！ 今度は改造人間

『魔法の少女 シルキーリップ』の作者、遠藤正二郎氏が贈るメガCD用ゲームの第2弾。「TVアニメみたい」な『リップ』に対して、こちらは「仮面ライダーみたいな」を追求している。しかし、主人公・サンダーのデザインが韮沢靖氏では（怪物系のクリーチャーならともかく）ボンテージを着て股間を変なケースに収めた怪人にしか見えず、テーマが「異形のヒーロー」としても異形すぎ！

「♪渦巻くぅ〜雷雲〜稲妻走れぇ〜（中略）Aランクサンダァー」と子門正人が絶唱する主題歌だけでモトはとれるが（やっぱりアマゾンライダー？）リップから引きついだ「LIPシステム」（会話の選択により、怒ったり哀しんだり感情が揺れる）が、強烈な人間不信の主人公に馴染んでない。海を漂っているところを助けてもらって、手渡されたコーヒーが毒入りかどうか疑うんだもの。カードバトルもザコ相手なら何をしても100％勝つので、ただテンポを悪くしただけの蛇足感あり。最大の問題は、ストーリーが完結してないこと！「第2部 逆襲編」の発売はまだ？

ゴールデンアックスⅢ

3作目にしてジジイは引退、新キャラが加わった。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.6.25

アーケードからの移植だった初代や『Ⅱ』とは違い、メガドラ専用に開発されたアクションゲーム。前作よりもキャラが小さく、見た目はパッとしないが、足払いや大攻撃、コマンド入力による遠距離攻撃が追加され、操作面では進歩をとげている。魔法もキャラごとに差別化し、2人プレイ時には、ダブル攻撃や合体魔法が炸裂。ルート分岐もあり、海や地下、空に砂漠と、遊ぶたびに変化に富んだ風景が楽しめる。BGMの音色も澄んでいていい。

メガシュヴァルツシルト MEGA CD

ターン制とリアルタイムを上手に絡めている。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.6.25

超硬派な宇宙艦隊戦略シミュレーション。メガCD版では、反乱軍にクーデターを起こされた皇太子のストーリーを追うことになる。惑星の防衛力強化、防衛衛星の配置といった運営はターン制。宇宙艦隊同士の戦闘ではリアルタイムにフォーメーションを変えて、相手の艦隊にダメージを与えるシステムとなっている。とにかく濃厚なストーリーが強力。どっぷりと世界にハマれば、帰ってこられない予感。緻密な設定はさすがPCゲームの老舗工画堂。

TOP PRO GOLF 2

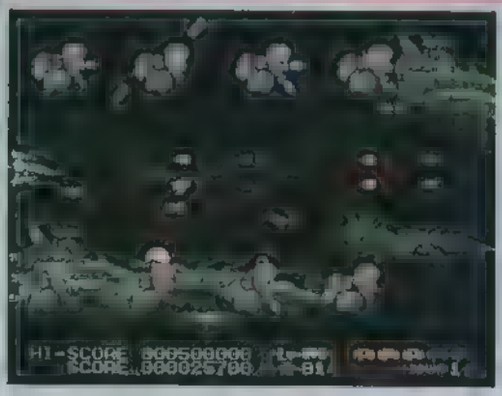
見た目は『1』と変わらないが操作は良くなった。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：ソフトビジョン ／ 発売日：1993.6.25

92年に発売された同名タイトルの続編。前作は独特の操作感でプロの厳しさを教えてくれる作りだったが、『2』は万人向けに標準的なゴルフゲームの操作を採用、グッと遊びやすくなった。

画面は以前と同じく2Dトップビューを採用していて他作品に一歩譲るが、不正確なポリゴンよりは状況把握がやりやすく、スコアを狙う気にさせてくれる。惜しいのはグリーンが見づらく、芝目どころじゃなくカンで打たざるを得ないところ。

エリミネートダウン

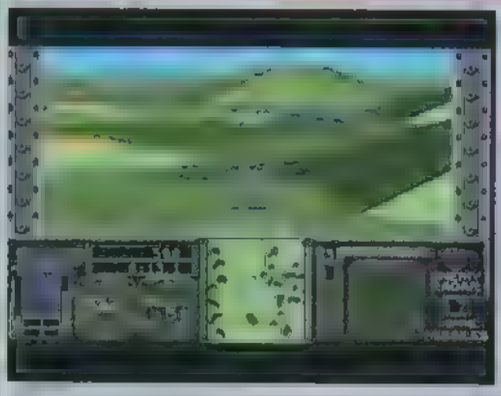


面を進めて行けば、様々なパロディを拝める。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ソフトビジョン ／ 発売日：1993.6.25

グラフィックだけ見れば『カース』や『XDR』と並ぶ最低級の横スクロールシューティングだが、その魂は熱く燃えている。ある程度のパターン学習が要求されるが、覚えてしまえばそれなりに進める努力型のバランス調整が好印象。また、古今東西ありとあらゆるシューティングのエッセンスを引用し、一種のパロディシューティングとしてマニアックな視点から楽しむことができる。ネタの詰め込み具合は一流の作品だ。

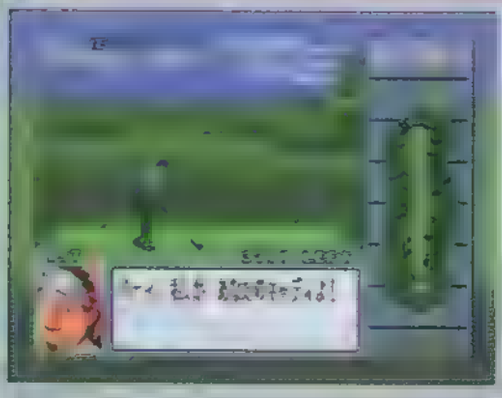
スティールタロンズ


戦闘ヘリの楽しさを詰め込んだ錦色のゲームだ。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1993.6.25

いち早くポリゴンを使った、3Dの戦闘ヘリ操縦ゲーム。一見すると画面はベニヤ板を貼り合わせたような貧相さだが、ヘリコプター乗りの「大事なこと」は一通り押さえている。正面から殴り込むのではなく、山間を縫うように飛んで敵陣に忍びよって、ミサイル一発をお見舞い。または、敵機の真後ろについて撃墜など、実戦さながらにキメたときの快感に身ぶるい。マニュアルも「ポリゴン。ポリバケツとは違うよな」とテンゲンらしさがスパーク。

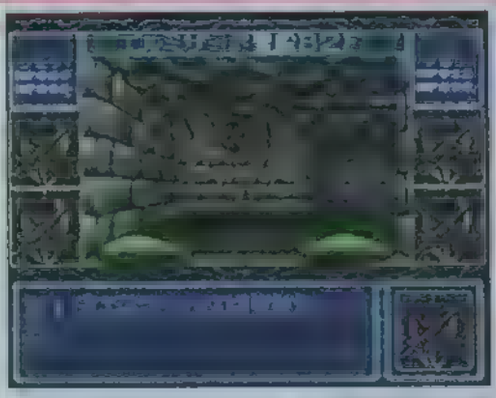
ダイナミックカントリークラブ MEGA-CD


操作感、演出とも良質（ただしパット以外）。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.7.16

メガCD最初で最後のゴルフゲームは、CD-ROMの大容量と合計40ビットCPUのパワーを活かした良作。画面は整理され、ショットに必要な情報が整然と並べられている一方で、8人のキャディを選べたりラウンド間に謎のオジサンがアドバイスしたり（いずれもCD-DAで喋る！）、演出面でも好感触。さらに、グリーンに乗っても画面が切り替わらず、フェアウェイと同じ画面＆操作でプレイできるのもスゴイが、パッティングが激ムズで泣ける。

アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ MEGA CD



バランスの悪さすらも、ウルフチームっぽい？

ジャンル：RPG ／ メーカー：ウルフチーム ／ 発売日：1993.7.23

パソコンゲームのRPG3本を1本にまとめた移植だが、「3本でやっと1本分」という薄さ。3Dダンジョンの描き方もヘンで、ドット絵も汚い。声優陣を欲ばったのが裏目に出て、CGのみすぼらしさが120％増し。ロード時間も長くてテンポも悪く、メガCDの弱点を気にもかけない仕様もすごい。『Ⅰ』『Ⅱ』は戦闘が少なくて経験値を稼げず、逆に『Ⅲ』の終盤は「1歩歩くごとに敵が出現」というタチの悪いバランス。これもウルフチームの個性ってやつか？

ロードラッシュⅡ

鈍器でライバルだけでなく警察もブッ叩け！

ジャンル：レース ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.7.23

バイオレンスレースの大傑作『ロードラッシュ』の続編。基本的に前作とやることは一緒だが、今回は画面上下分割で2人同時プレイが楽しめる。

また、白バイに対して攻撃することが可能になり、さらにプレイヤーが持つ武器も強化されたので、憎いポリ公にチェーンの一撃を加える楽しみもあり。ステージクリア時や逮捕時の寸劇も妙に笑える。これぞメガドラ洋ゲーの最高峰だ。

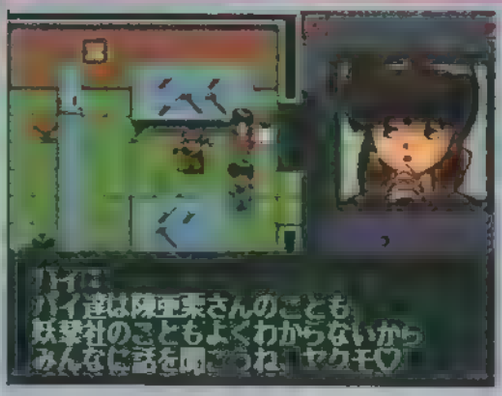
ザ・スーパー忍Ⅱ

アクションとしては良作。もちろん自爆もある。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.7.23

大ヒットした『ザ・スーパー忍』の続編。復活した犯罪シンジケート“NEO ZEED”を滅ぼすべく、ジョー・ムサシが再び出撃する。動きも滑らかになり、ダッシュや飛び蹴りといった新アクションも加わって、並のアクションゲームをはるかに凌ぐ面白さだ。しかし、前作のような遊び心はなりをひそめ、和風のBGMもなくなって、フツーの忍者ものになって寂しいかも。白馬やボートの上で自爆（忍術か？）できて楽しいけど。

聖魔伝説3×3EYES MEGA-CD



「興奮のビジュアル」ってコレしゃないですよね？

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.7.23

足掛け15年に渡り（一時は長期休載に入ってやきもきした）連載された同名のマンガを下敷きにしたRPG。オープニングは、原作の「鬼眼王の封印〜八雲とパイの出会い〜八雲の无（不死身）化」までを、アニメで忠実に再現。しかし「ガンガン動く興奮のビジュアルシーン」（オビより）は誇大広告で、本編にはビジュアルが全然出てこない。戦闘シーンも凝っているが、読み込み時間が長すぎて「戦闘シーンOFF」の設定にされがちだ。

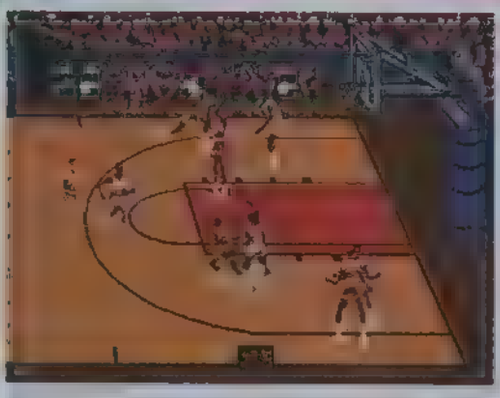
サイボーグ009 MEGA-CD

デカ物もいることはいるのだが展開は単調。

ジャンル：アクション ／ メーカー：RIOT ／ 発売日：1993.7.30

石ノ森章太郎原作のアニメ「サイボーグ009」をゲーム化したもの。ビジュアルシーンにはTVシリーズと同じ声優を起用し、原作・アニメの名場面を再現している。オープニングの力の入れようは必見。ゲーム本編は横スクロールアクション。悪名高い日本テレネットらしく動きが軽く、展開も単調でとても高い点はつけられないが、Cボタンで発動する加速装置のアイディアは面白い。難易度はそれほど高くない。

NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ


前作と比べて対戦チームと選手が変わってます！

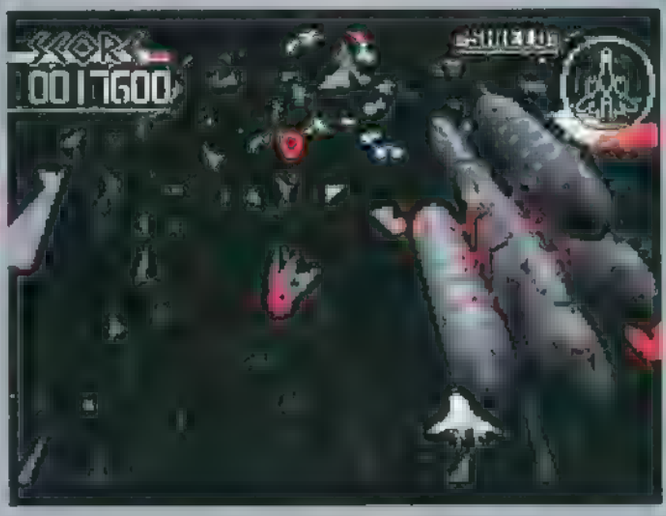
ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.7.30

「わたしがアナウンサーのロン・バーです。リポーターはケニー・ダーティーです」。出たー「ブルズVSレイカーズ」とまったく同じ（?）エレクトロニック・アーツ伝統のバスケゲー。違いは……登録選手の顔ぶれのみ。92年プレイオフのファイナルを戦った「ブルズVSブレイザーズ」の試合をフィーチャー。選手のデータなども微妙に違う（体重とか）が、まあゲームは相変わらずのガタガタのコテコテ。もはやファンアイテムの領域だろう。

シルフィード

MEGA-CD

ジャンル：シューティング
メーカー：ゲームアーツ
発売日：1993.7.30



宇宙の帝王ザカリテが率いる大艦隊と、無敵戦艦のグロアールを、最新鋭戦闘機の「シルフィード」で撃破せよ！ たったひとりのメガCD用ポリゴンシューティングである本作、君は孤独で孤高だ！

当時の水準を超えたポリゴンCG、挑戦的な難易度で、全国6000万のシューターたちの“心の1本”となった傑作シューティングゲーム。メガCDの性能を極限まで使い切ったプログラマーの職人技が光る！

ゲームアーツ、こん身の一撃！

日本でファミコンが黄金時代を迎えていた頃、ひとりゲームアーツだけは別の戦いをしていた。目線が向けられた先には、3次元を表現する「ポリゴン」が、ぽつねんとあった。

それをゲーム向けの機能のない、いやファミコン並みの「スプライト」さえ持っていない8ビットのパソコン、PC-8801SR上で実現したのが、初代『シルフィード』だった。

高性能の戦闘機「シルフィード」が発進して、大艦隊を相手にカチ込みに行く。もうベッタベタに、お約束を踏まえたシューティングだ。

しかし線で立体物を表す「ワイヤーフレーム」に、遠くでは小さかった敵が手前に来るほど大きくなるパース付きの画面。そしてCD-ROMでもないのに、ラスボスの「ザカリテ」がしゃべりまくる！ 「私は宇宙のていーおーーうーー ざっ ざっ ザカリテ」と、途中でポーズをかけるザカリテ・ラップも大流行したのだ（本当）。

メガCDでも、ゲームアーツのド根性が再び炸裂。ポリゴンの頂点をひとつひとつ手計算していた地獄の88版と比べ、頭（＝CPU）が賢くなった分だけポリゴンもその場で生成できて楽になった。が、余力を「フラクタルエンジン」など新技術に注ぎ込んだりしてるから、発売日をなんべんも延期するんだよ！ 待ったかいはあったが。

ポリゴンはどれも1色で、見た目は地味。しかし、激しく視点が移動し、巨大隕石が画面いっぱいを埋め尽くし、ラスト近い地球上では山の地形がぐるぐると回る。「敵の極太レーザーに粉砕される味方の戦艦」という場面では、無数の破片に何個のポリゴンを使っていることやら……。

ゲームは「88版よりヌルくなった」との意見もあるが（それでも十分難しいよ）、卓越した「動き」の演出に酔いしれられるから、それで良し！ ゲームオーバーのときに「おっまえっはよっわい」と馬鹿にされなくなったのが、ちょい不満だ。

エコー・ザ・ドルフィン

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.7.30

海を自由に泳ぎ、音波で仲間と交信、謎解きをしていく。アンビエントな画面の印象が強すぎるため「妙なゲーム」という印象はあるものの、実際に「何をやるゲーム」なのか知らない人、多いのでは？

「環境保護団体推薦で、ちょっとムズいけど、ゆったりまったりイルカを泳がせているだけで楽しい」そんなオシャレ系アンビエントゲームを想像したキミは、超音波攻撃で宇宙人をなぎ倒すイルカを見たか!?

泳ぐ偽善者

皆さんが本作「エコー・ザ・ドルフィン」に対して覚えていることと言えば「環境保護団体推薦」「異様にムズい」「文章の出方がプワーン」「全体的に青い」といったあたりでしょう。このゲームに関しては、前半はそういった出来のいい環境保護アクションゲームだったのは間違いありません。でも、このゲームは本当にそんなゲームだったかな？　あと半分を忘れてるんじゃありませんか？

もともと本作は、以前『Mr. Bones』のインタビューでオリジナルの開発者が「イルカが地球環境に優しくない人類をやっつけるゲームを作り、環境保護団体の推薦状をもらおうとして『もらえませんでした』というジョークのために、あちこちの動物保護団体に連絡した」と発言してたような作品。さすがに『Mr. Bones』の作者らしく、環境保護を皮肉った内容でした。ところが、本作の特徴でもある難易度の高さのせいか、序盤でリタイアしたと思われる英国王立海洋生物保護団体からの推薦をもらえてしまったため、情操教育に良いと思って子供にプレゼントした親が続出したようです。

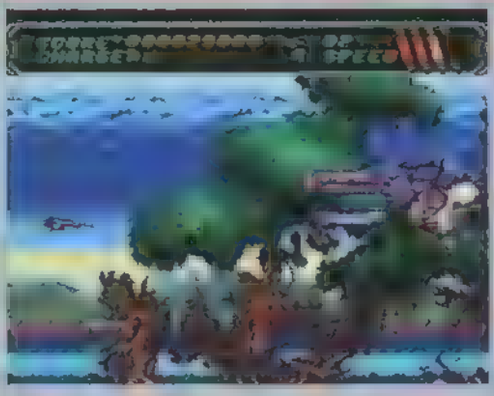
このゲームが解けるぐらいの腕前を持っている良い子たちの心（現在20代前後の無職）を確実に歪めたのではないかと心配でなりません。

日本でも発売された続編のドリームキャスト版は、シナリオに「知性化戦争」シリーズのSF作家デビッド・ブリンを迎え、日本で千人（ゲームをやる程度には若いSF大好き中年）ぐらいが狂気乱舞しそうなゲームになりました。

よく分からない人は、『キカイオー』の原案を河森正治がやったり『ウィングコマンダー』にマーク・ハミルが主演しているようなもの、つまり本物がオマージュ作品に参加したと考えればオーケー。

青く深い海に泳ぐイルカたちの姿に疑問をまるで持たなかったユーザーにも、違和感バリバリだったユーザーも、もう一度遊んでみることをオススメしたい逸品です。

バリ・アーム MEGA CD



パワーアップを重ねるとロボ形態になる。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ヒューマン ／ 発売日：1993.7.30

可変形重戦闘機バリ・アームで独立軍事国家ゼウスを叩く横スクロールシューティング。自機は基本的に戦闘機形態だが、パワーアップしていくとロボットに変形する。メガCDソフトとしては平均点を与えられるだろう。だが、突出した何かがないのが本作の欠点でもある。グラフィック、サウンド、バランス調整ともに普通のSFシューティングをなぞっていて、これといった特徴がない。そこそこ遊べるが記憶には残りにくいゲームである。

騎士伝説

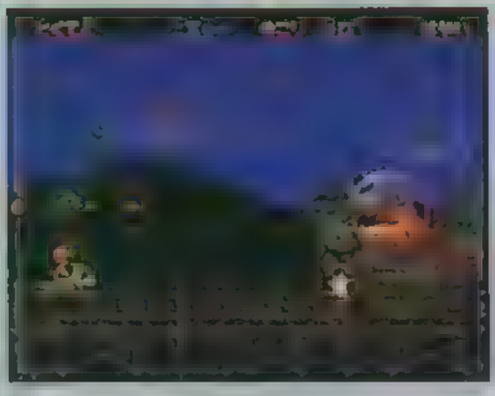
優秀な兵も、補充兵が増えるほどに頼りなくなる。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：講談社総研 ／ 発売日：1993.7.30

第二次大戦のドイツ軍を率いて戦うリアルタイムシミュレーション。戦車を撃破されると隊員はどんどん減っていき、あまり死なせすぎるとどんどん補充要員の質がヘボくなっていくあたりも、納得のマニアックさとバランス感覚。しかも、指揮官である自分が死ぬと即ゲームオーバーで、敵を追い詰めた末の即死もザラ。

シナリオが進むにつれどんどん追い詰められ、妙な兵器ばかり配備される悲哀を思うさま満喫できる、通好みの1本。

慶応遊撃隊 MEGA CD



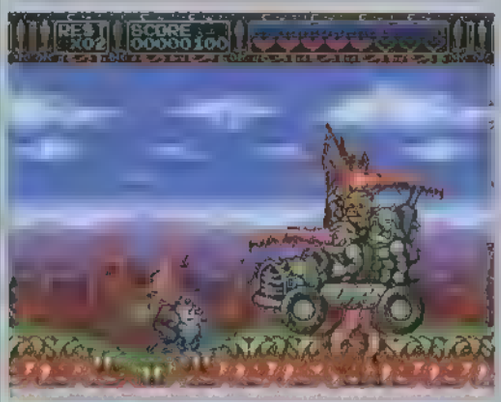
竜に乗ったバニーが菅野美穂。つたない……。

ジャンル：シューティング／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1993.8.6

つるぺたのバニーガールが竜にまたがる、マニアックな趣味の横シューティング。「ひっとちぇっく」（当たり判定）を変更できたりするが、対空攻撃／対地攻撃でタヌキを滅ぼす（ワシントン条約はともかく）オーソドックスな操作で、取っつきやすい反面、「一度クリアすれば終わり」のあっけなさもある。蘭未の声を演じているのが、当時売り出し中だった菅野美穂。「つたない『蘭未ちゃん』でしたが」とマニュアルで語っているが、本当につたない。

ロケットナイト アドベンチャーズ

ジャンル：アクション
メーカー：コナミ
発売日：1993.8.6



ロケットを噴射すれば、ソニックばりの脅威のスピードが速度が可能になる。アイディア満載の各ステージで、ワラワラと出てくる豚をひんむけ！

ネズミ vs ブタだけど、超燃える！

コナミの高い技術力に、吹っ切れてないキャラクターが加わって、「ポスト・ソニック」から微妙にズレた作品。惜しい！ 主人公がロケットを背負った騎士ネズミというのは目をつむるとして、敵のコンセプトは「豚」で統一。カッコ良さげな空中戦艦にも、ふたつ穴の豚っ鼻がブー。ネズミが豚を殴って（鎧がはがれて）裸にひんむくんですよ。

ロケットを噴射して突進するアクションは、可もなく不可もなし。が、ステージ構成（必殺のワナとも言う）にはアイディアが満載、面を追うごとに展開も超燃える。長い体をうねらせる竜や、2本のハサミを伸ばすカニたちの多関接キャラも多く、巨大魚メカが足場を飲み込むという、こった攻撃パターンにもうならされる。難易度はかなり高くて挫折しそうだが、後半の盛り上がりは素晴らしい。人間大砲から空中戦艦に撃ち込まれ、助けた姫に魔法をかけられて衛星軌道上のデス・ブター（仮名）へ。巨大豚ロボ同士の豚ファイトもあり、倒したはずのラスボスは大気圏に突入しているカプセルを追ってくるわで、ブタ（ラ）ボー！

江川卓のスーパーリーグCD

MEGA CD

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1993.8.6

江川の投球シーンからして最高の本作。しかし、本当の主役は、このローディング画面だろう。野球塾で怪我をしたら、針治療をして欲しかった。

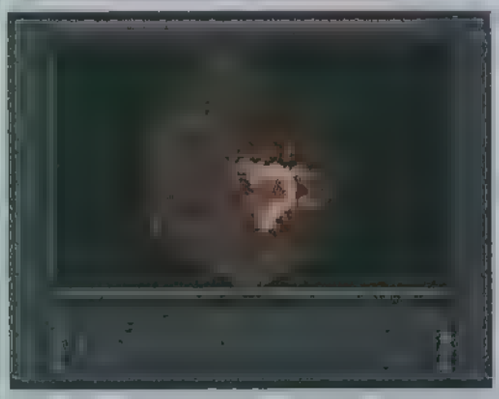
江川の満漢全席

前作は、良く言えばシンプル、悪く言えば特徴があまりない作品だった。そのためか、続編である本作には、あるカンフル剤がブチ込まれた。その名は「江川卓」！ そう、かつて“怪物”と呼ばれた大投手にして、引退後は解説者として活躍している、あの耳の大きなワイン好きだ！

本作では監修という形で参加しており、ゲーム中ではプレイヤーのサポート的役割を担当している。しかし、実際はサポートというよりも、むしろ主役級の存在感を発揮している。まず、オープニングのデモは、江川の投球シーンのムービーからスタート。そして、選手を強化する「江川の野球塾」システム（預けたらいきなり怪我をする場合もあるスパルタぶり）や江川の生声が聞けるチーム分析、果ては選手の好・不調の表示も「笑顔・普通・しょんぼり」という江川の表情で賄われている始末。そしてトドメは、ローディング画面にドーンと現れる「お茶をしながら微笑をたたえてくつろぐ江川」の絵！ プレイ後は、空白の1日を入れて休みたくなること必至だ。

ウィザード・オブ・イモータル

ジャンル：アクション
メーカー：EAビクター
発売日：1993.8.10



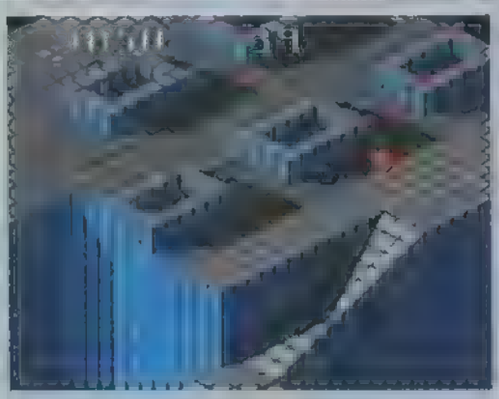
スタート早々、巨大ミミズに食われるシーン。画面、設定、ストーリー、難易度、死体の山という山……すべてが硬派一辺倒のアクションゲームだ。

バイオレンスを極めた魔術師

千年前に壊滅した古代都市に消えた師匠を追い、廃墟の地下を探検するクォータービューのアクションRPG。ダークなファンタジー観が炸裂した硬派向けの海外作品だ。国産品との大きな違いは、殺る気マンマンの一発死トラップの数々と、常軌を逸した血生臭い演出にある。ゲーム開始直後、いきなり「移動したほうがいいかもしれない！」とメッセージが現れるが、これを無視すると地面から出てきた巨大ミミズに食われてゲームオーバーとなる。すごい急展開だ。1フロアをクリアするだけでも、相当な数の死体が積み上がることは確実である。しかし食い殺されるときのアニメパターンが細かくていい。また、敵との戦闘もすさまじい。ゴブリンを何度もナイフで斬りつけ、最後には魔法でゴブリンの頭を爆発させてしまうのだから恐ろしい。もちろん飛び散る脳漿も細かく描き込まれている。とても国産RPGとは一緒に並べられない作品だが、それゆえに熱烈なファンも多く、本作をクリアすることがメガドライバーにとってのステータスとなっている、かもしれない。

マーブルマッドネス

ジャンル：アクション
メーカー：テンゲン
発売日：1993.8.13



現在も熱狂的なファンを持つ超名作。トラックボールも発売されたが、パッドでも十分に「転がす」感触は再現され移植度はバッチリだ！

血染めのボール、メガドラに参上！

ビー玉を転がして、立体迷路を通り抜け、ゴールまで持って行く。たったこれだけのことに、手の平はただれ、血がしたたり、指紋をなくした人は数知れず。原作の『マーブルマッドネス』は、ゲームセンターに潜む魔性の生き物だった。操作はトラックボールを転がして行い、手元の玉が主人公(?)の玉と連動している。スピードを上げる、坂を登らせる、ほら下り坂だ急ブレーキ、ぐりんぐりん回して……ぎゃあああ！ 手の皮はボールのすき間に巻き込まれ、あるいはボタンに激突し、筐体は血まみれ。

メガドラへの移植にあたり、専用のトラックボールも発売されたが、"痛み"の完全移植はかなわなかった。しかし、パッドでも、手の平で転がす繊細なコントロールは再現。ビー玉は高いところから落ちるとピヨピヨーと気絶するし、もっと高いとパリンと割れてしまう。体当たりする黒い玉や、ばっくり食ってしまう円柱に、引き寄せる吸気口。いやらしいトラップなのに、なぜか温かみを感じる。無機質なCGやすぐれたサウンドもばっちり、これは最高の移植だ。

キリング・ゲームショー

ジャンル：アクション
メーカー：EAビクター
発売日：1993.8.20

オープニングは必見だが、あえてプレイ画面を掲載。下から迫る濃硫酸の海から逃げ切ることが君はできるか!? キーを取り忘れたら死あるのみ。

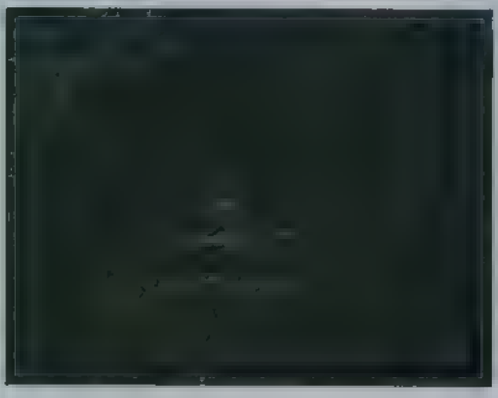
死ぬ準備はいいか？

絶体絶命の出演者が生死を賭けて限界に挑む、途方もなくセンセーショナルで前代未聞のTV番組「キリング・ゲームショー」！ まるで『スマッシュTV』のような設定で始まる本作は、やはり言うまでもなく洋ゲーである。

プリレンダーCGによる超カッコいいオープニングに魅了されるが、ゲーム本編はチマチマしたメカがショボい弾を撃ちながら歩き回る横スクロールアクションだ。グレイト！ これぞ洋ゲー！ 親しみやすいキャラクターもド迫力のメカも一切なし。下からせり上がってくる濃硫酸から逃げるため、出演者は必死こいて上のフロアを目指す。それだけならかわいいものだが、途中にいくつかのゲートがあり、キーを持っていないと先に進めなくなってしまう。もしキーの置かれた場所が濃硫酸に沈んでしまったら……まあ、そういうことだ。まさに死ぬためのショー。死ぬためのゲーム。ステージ開始前の「GET READY TO DIE」というメッセージが冗談に聞こえない。極度のシグノシスファン以外にはとてもオススメできない。

ジュラシック・パーク

ジャンル：アクション
メーカー：セカ
発売日：1993.8 27



大ヒットした映画を横スクロールアクションでゲーム化。ラプターでプレイすると、人間のヤワい感じが味わえるという背徳的楽しみがある。

ストーカーは恐竜

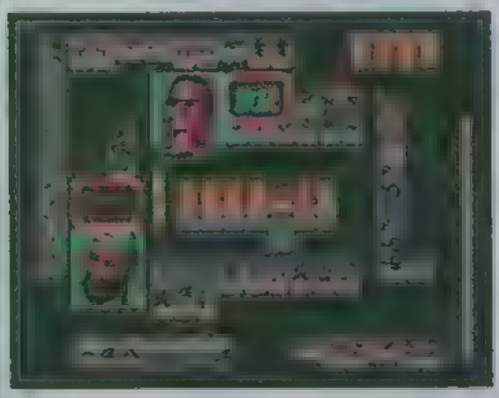
セガのロゴの下にティラノザウルスが現れ、「セェガァー!」と咆哮するオープニングで幕を開ける本作。言わずと知れたスティーブン・スピルバーグの大作映画「ジュラシック・パーク」のアクションゲームだ。

プレイヤーは、古代生物学者のアラン・グラント博士と、悪魔のような小型恐竜・ラプター（ヴェロキラプトル）のいずれかをチョイスできる。グラント博士でのプレイでは、様々なアクションと武器を状況に応じて駆使し、パークからの脱出を目指す。これはこれで面白いのだが、筆者としてはラプターでのプレイをオススメする。ラプターの目的は、ズバリ「グラント博士狩り」。高い跳躍力、攻撃力を活かし、立ち塞がる人間や恐竜どもを、蹴り飛ばすッ！ 踏み潰すッ！ 噛み殺すゥゥゥ！ 落ちているチキンはもちろん、ラプターよりも小型の恐竜・コンピーをも食って体力回復するという貪欲ぶり。しかし、人間は食べないというところに、ラプターに秘められた（食べ物としての）グラント博士LOVEを感じる。

雀豪ワールドカップ

MEGA CD

ジャンル：テーブル
メーカー：ビクターエンタテインメント
発売日：1993.8.27



「ワールドカップ」の名にふさわしい人種のるつぼと化している本作。雀卓を囲めば、国や人種の違いなんて関係ありません！

麻雀忘れてネタ作り

本作は、ビクターエンタテインメントのパソコン用麻雀ソフト『雀豪』の思考ルーチンをベースに制作されており、CPUは場で確認できる手牌や捨牌等のみをデータとして打っていく。つまり、実戦を意識した作りになっているということだ。さらに、登録したキャラクターにプレイヤーの打ち筋をサンプリングする機能も搭載されており、その打ち筋を再現することも可能。登録キャラとは「フリー対戦」モードで戦うことができる。これはまさに“自分との戦い”。己の雀力を映し出す鏡のような機能だ。

メインとなるのは、世界大会での優勝を目指して戦う「ワールドカップ」モード。この世界大会に出場する88名の雀士たちとは、「世界の強豪」モードで対局することができる。で、各人に顔の絵と声が付いているのだが、ジェームス・ブラウン似の黒人とかが「麻雀って本当に楽しいですよね」と言ったりして、しかも、それが妙に表情と噛み合っているものだから、さながら「写真で一言」状態。ネタ考えたんですけど、どこに投稿すればいいんですか？

ああ播磨灘

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1993.9.3

とりあえずボタンの連打と必殺技を駆使して土俵を割らせるか、うっちゃりをかければOK。体操は、実際の目でお楽しみください。眺望です。

相撲が総合格闘技ブームを先取り！

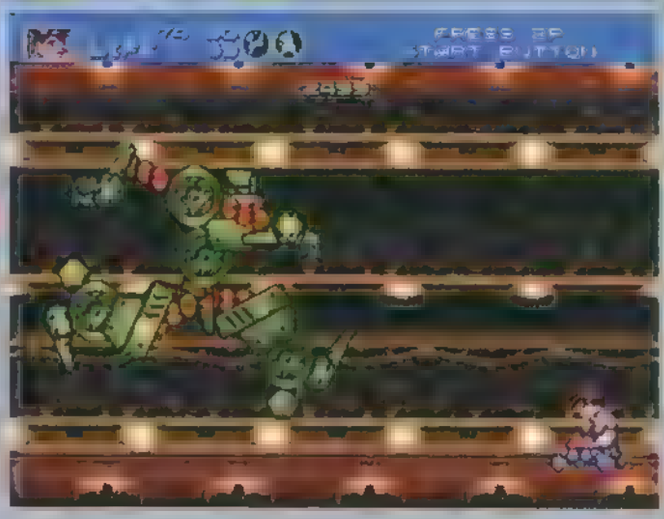
「相撲に品位もクソもあるかい！ 強い者が勝つ。それだけや！」そんな原作マンガのセリフをいいことに、日本の国技にガチンコを仕掛けた暴挙が語り草の格闘ゲーム。力士が相手の頭上をジャンプして飛び越え、ヘッドバットをぶちかまし、首を絞め、さっさと止めろよ行司！ 各力士が放つ必殺技も「デスクラッシュ」(ヒップドロップ)、燃え上がる「火炎張り手」、Bボタン十方向キー1回転で「時空念動波」、別名「超猫だまし」。おどかすだけかい。

ここまで相撲の枠を破壊しておいて、体力がゼロになって決着ということはあまりなく、ほとんどが土俵を割ったほうが負け。まさに俵に足をかけてから「相撲らしさ」を思い出されてもなあ。なお、播磨灘は相撲の神様・双葉山の69連勝の記録を破ると言ってるので、このカラダの見分けもつかん(全員がデブ)取組を70回も……た、たまらん！

そしてパスワードに「たいそうしようよ」と入れると、「播磨灘第一体操」のデモが始まる。3人の力士が踊り狂い、「ボボボボケェー」のラップ付き。こっちが本編だ！

ガンスターヒーローズ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1993.9.10



地下坑道で戦うプレイヤーに、巨大メカ・セブンフォースが迫る。その名が示す通り7つの形態に変形することが可能、多彩な攻撃パターンを持つ強敵を前に、銃一丁でどう立ち向かっていくのか!?

ソフトハウス「トレジャー」の名を一躍世に知らしめた出世作にして、技術の大盤ぶるまいが泣けるアクションシューティングの傑作。ヤリ込み度満点の多彩なアクションを満喫してこそ、真のガンスターだ！

君は「本物」のガンスターになれるか？

走れガンスター！ 敵陣深く駆け抜けろ！ 撃てよガンスター！ 巨大な敵を打ち砕け！

アイディア溢れるボスとの戦いは、まさにクライマックスの連続。確かな技術力に裏打ちされたハイスパートなアクションがメガドラユーザーを唸らせ、トレジャー伝説を打ち立てた作品です。

主人公の武器は基本4つ、プラス強化アイテムを組み合わせて14種類の弾を撃てる銃。中でも「シャチョーレーザー」はノンテイストな極悪パワーを発揮、これさえあればイージーモードは楽々クリア。

「ふう、十分に味わったよごちそうさま」なんて言ってたら、これが大間違い！ 難易度を高くすると、敵が大幅に手加減してくれていたことが分かります。どうりで敵の技名（ボス戦ではずらずらと表示される）の数と、実際の攻撃パターンとが合わないハズ。のんびりしている場合ではありません。ダッシュ、スライディング、飛び蹴り、投げ技といった使い道のなかった技から、さらなる可能性が開けるのです！

「本物」のガンスターは死角なしの人間凶器。雑魚はスライディングで轢き潰し、爆弾が飛んできても投げ返し、巨大メカを跳び蹴りでズタズタにする八面六臂の戦いぶり。ああ、こんなにやれることが残っていたなんて！ 武器に頼り切り、漫然と逃げ回っていたあの頃が恥ずかしい……もう坊やだなんて言わせない！

ゲームとしての面白さは折り紙付き。しかしトレジャーとメガドライバーは、そうした表面に留まらず、もっと深いところで繋がっています。高速スクロール、よくやった！ ヘリとの戦闘シーンで、画面横が暗転しているのはスプライト数を稼ぐ作業エリアにしているから——という技術の奥深くまで見抜くのも、語られざる以心伝心の絆。「作り手からの挑戦状」という一方通行なコトバに尽くされない、「匠の技」と「匠の目」の両方ともに恵まれたメガドライブは、なんと幸せに包まれたハードでしょう。トレジャーマンよ、永遠に！

ミュータントリーグ・フットボール

ジャンル：スポーツ
メーカー：EAビクター
発売日：1993.9.10

メガドラ本体にカセットを挿入するときから中指を突き立て、HRかHMを大音量でかければ戦闘準備は万端。残虐血まみれ球技の始まりだ！

ジャンルで言えばHR／HM

トゲだらけのボールを抱えて、腕が破壊されたロボットと血まみれのトカゲ野郎をバックに疾駆する骸骨フットボーラーが描かれたパッケージ！

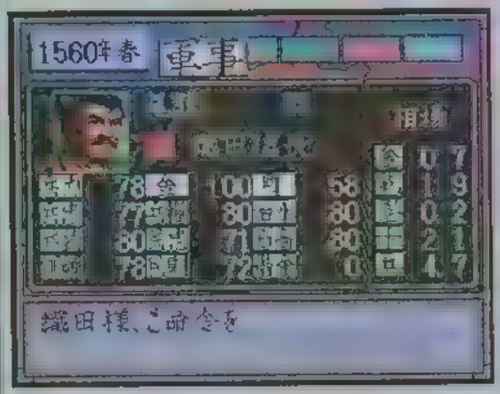
タイトル画面から、いきなりプレイヤーの脳天に轟くハードロックテイストのOPテーマ！　そしてメーカーは、『キリング・ゲーム・ショー』『クルーボール』のEAビクター！（現エレクトロニック・アーツ）。匂う……野蛮な匂いがプンプン匂うぅぅぅ！　コントローラを握れば、自然と中指が立ってくるぅぅぅ！　マッドに味付けされたトラッシュなアメフトゲーム。それが本作だ。

とはいえ、中身は一応スタンダードな仕上がり。際立って特殊なルールなどはない。ケレンな中にも、一本筋が通っている作りで、十分に遊べる。

とはいえ、「ロードウォーリアーズ風だったり、まんま豚だったりするコーチたち」「ベンチの前で意味不明の横転をし続ける選手たち」といったアクセントは忘れていない。ヘッドバンキングしながらプレイしてもらいたい！

信長の野望・全国版

ジャンル：シミュレーション
メーカー：光栄
発売日：1991.9.15



歴史シミュレーションの草分けとなる名作中の名作がメガドラに登場！「シンプル・イズ・ベスト」な本作は、現在も携帯などに移植されている。

活かさず殺さず、喰うか喰われるか

弱肉強食群雄割拠の戦国時代。押すに押されぬ名作シミュレーションがメガドライビズムなバージョンで登場。

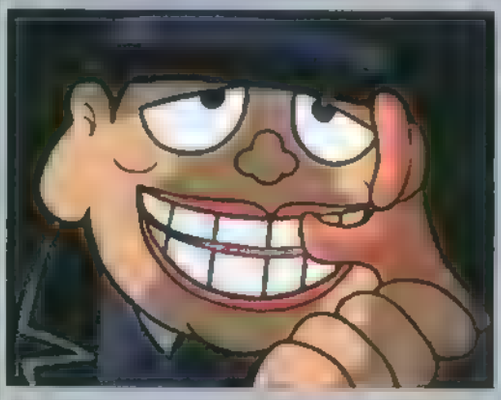
敵の思考がやる気マンマンすぎ。ハッキリ言って、弱い領地を見つけるとあっという間に攻めてくる。元祖のPC版を上回る、血に飢えた狂犬っぷり。これもメガドラのなせる業か。基本的には元祖の『信長』に何の足し算もせず、継承しているシンプル・イズ・ベスト。テンポの良さはさすがメガドラの光栄シリーズ。思考速度の速さはピカイチだ。ひたすら民を活かさず殺さず、毎秋の年貢を搾り取って、徴兵しつつ、兵士を増強。敵国へ大量の兵隊を送り込んで蹂躙しまくる、サド的な面白さは『全国版』ならでは。

自国が侵略されてゲームオーバーになったときに「○○は死亡しました」のひとことでタイトル画面に戻る、あまりのあっけなさは、いっそ清々しいほど。青いセガのロゴが涙でにじんだことは幾度とて。合掌。今じゃケータイ電話で遊べるようなシンプルなゲームだけど、一度始めると止められないのが、やっぱり傑作の証拠。

笑ウせぇるすまん

MEGA CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：セガ
発売日：1993 9.17



原作同様にドス黒いオーラで迫ってくる喪黒福造。うっかりすると心のスキマを「ドーン！」と埋められてしまう。楽しく作っていたんだろうなあ。

喪黒福造（声：大平透）がドーン！

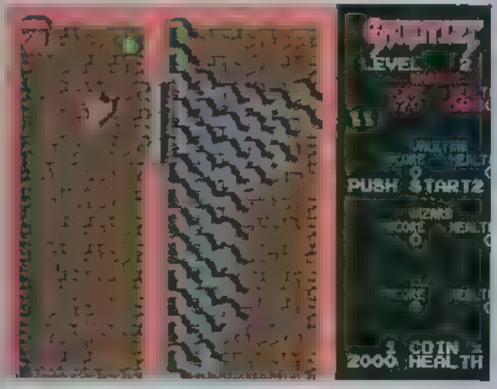
同名のマンガを、フルアニメーション付きでゲーム化した作品。藤子Ⓐ先生のドス黒いオーラを、子供の手の届くところ（というかゲーム機）に置くのはどうかと思える下世話な迫力で、容赦なく再現している。矢印を操作してモノや人に働きかける「スクリーンスキャン」（マウスにも対応）と、主人公の会話を選択する「スピーチ・セレクト」という2つの操作が、シーンに応じて切り替わる。

シナリオは3本あり、いずれもスナック「魔の巣」を訪れる頭のどうにかなりそうな人たちが（店名で気付くだろう、普通）どうにかなるまでを、本人の目線から追っていく。

深酒しそうになって「もう帰る」を選ぶと「またまたぁ〜」と部下が引き留めたり、まわりの連中が主人公をハメようとするので、少しでも油断すると、喪黒福造にドーン！と「ココロのスキマ」を埋められる。警官から逃げる3Dシーンや、『マイクタイソン・パンチアウト』のようなケンカシーンも入って、開発スタッフ（＝コンパイル）はノリノリだ。ハッピーエンドもあるが、なぜかもの足りない。

ガントレット

ジャンル：アクション
メーカー：テンゲン
発売日：1993.9.17



アーケードの名作が堂々の移植。『ガントレット』の名物のひとつ「大量の敵」も移植。正直、ここの扉を開けたくない！

新たなる『ガントレット』

『ガントレット』名物と言えば『真・三國無双』ばりに画面を埋め尽くすモンスター軍団。「これがなければ『ガントレット』じゃない！」といっても過言ではない移植に際して最大の課題が、このメガドラ版では、目立つチラつきも処理落ちもなしに解決されておりファンを驚愕させました。

エンドレスプレイヤー級の悟りを得るまでは「体力を金で買う」側面もあった本作ですが、財布を気にすることも食料を破壊して罵り合うこともなしにプレイできるのです。新たに追加された「クエストモード」は、本作の「多数vs1のゲリラ戦」という側面を再構成したもの。斜め撃ちを始めとしたあらゆるテクニックを駆使しないと、まったく歯が立ちません。マップの複雑な繋がりは、オリジナルなら迷わず時間切れを待ちたくなる難易度。

おまけという域を大きく超えて『新ガントレット』と言っても差し支えのない「クエストモード」のボリュームと、同社お得意のマニュアル芸がメガドラユーザーに大きく支持されました。

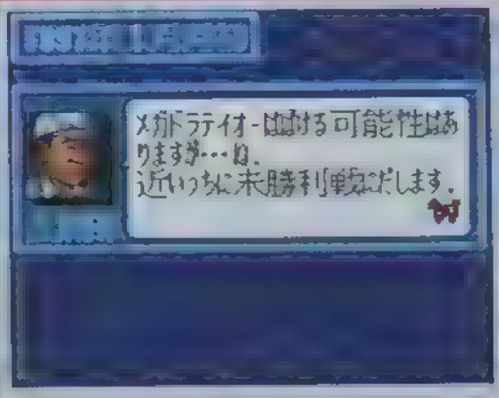
サンダーホーク MEGA CD

すべて破壊し尽くせる爽快感が、とにかく最高。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ビクターエンタテインメント ／ 発売日：1993.9.17

英コアデザイン社がメガCDに技術の粋を結集した、3D戦闘ヘリ操縦ゲームの傑作。画面は粗いが、良い意味で「ヘリの慎み」に欠けており、木をガトリングでなぎ倒したり、装甲車にロケットを叩き込んだり、破壊の快感に酔いしれられる。ブリーフィング（ついスキップしがち）通りに任務を遂行するのは難しく、ミッションエリアの外に出ると即座に「失敗」とみなされるシビアさ。複雑な操縦を覚えて、敵戦闘ヘリを撃墜できたときは感動する。

ウイニングポスト MEGA CD



最初のうちは調教師に口出しできず丸投げ状態。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1993.9.17

馬主になって、凱旋門賞に優勝する馬を作り出す競馬シミュレーション。類似のゲームと違って、自分はあくまで「馬主」なので、最初のうちは細かいことに口出しできず、調教師を選んでから丸投げして、見守るだけ。経験値を積むと、調教や騎手の選定など、干渉できることが増えてくる。

回数さえこなせば強い馬を育てるのは難しくなく、「競馬入門」向け。実況がないので淡々としている。

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD MEGA CD

分家のソニックだが、その疾走感は変わらない。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.9.23

「ソニックチーム制作じゃないソニック」（＝中裕司氏が関わってない）だが、本家（『1』～『3』）には引けを取らない。新規登場キャラは、ソニックの追っかけ（恋人ではない）エミーと、超強力ライバルのメタルソニック。「過去（未来）選択マーカー」を通過してから一定時間を高速で走ると、光の尾を引いてタイムワープ！ ひとつのステージが「過去／現在／未来」の3倍遊べる。CD音源のBGMが素晴らしく、宇徳敬子ボーカルの主題歌は疾走感あふれる。

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

ハンカチがゲームの面白さを広げている。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.9.23

どう見たって目が笑ってない、独特の笑顔でお馴染みドナルドくんが主人公のアクションゲーム。こんなのどう考えたってクソゲーでしょ？ ……と思いきや、実はこれ、トレジャーの2作目。つまりあの名作『ガンスターヒーローズ』の次ってこと。うーむ。中身は、実にトレジャーらしく、丁寧なジャンプアクションだが、キャラゲーということもあってか難易度は低め。ビヨンビヨン伸びるハンカチのアクションの気持ち良さに、彼らの意地を見た。

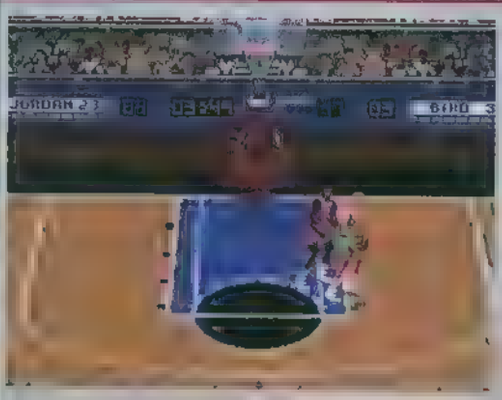
モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！ MEGA CD

画面上のアイコンを指定、動作を選ぶシステム。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：ビクターエンタテインメント ／ 発売日：1993.9.23

海賊に憧れるガイブラシ・スリープウッド君が、カリブ海に浮かぶメレ島に渡り、冒険を繰り広げるコメディ・アドベンチャー。画面上の人やモノをカーソルで指定し、「話す」「開ける」などを選択する直感的な操作で、当時としては進んでいた。元々がルーカスフィルムのソフトだけに、アメリカン・ジョークがムズ痒いが、剣術勝負なのに悪口で言い負かし、苦労して雇った部下がサボり倒したり、予想の斜め上を行くふざけ方は見もの。

ジョーダンVSバード ONE on ONE



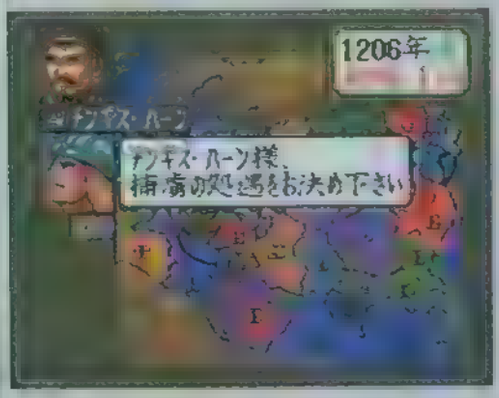
鈍い操作を乗り越えて本場の雰囲気を感じ取れ！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.9.24

NBAの神様マイケル"AIR"ジョーダンと、USAドリームチームのキャプテンにして80年代の名選手ラリー・バードの新旧スター対決。1対1のバスケゲーである。とにかく得点を取るには、相手を抜かなきゃいけない。しかし、キャラは大きいし、動きは遅いし、フェイントをかけようにもかけられない3重苦。でも、華麗なゴールを見せると、たくさんのフラッシュが観客席から炊かれ、演出がいかにもNBA。本場の雰囲気ってこんな感じかも！

蒼き狼と白き雌鹿・元朝秘史 <MEGA-CD版> MEGA CD

ジャンル：シミュレーション
メーカー：光栄
発売日：1993.9.24



メガCD版でも相変わらず、ニャンニャンとチョメチョメに体力を削るチンギスさん。しかし、本職は全土統一。バッチリ仕事を決めておこう。

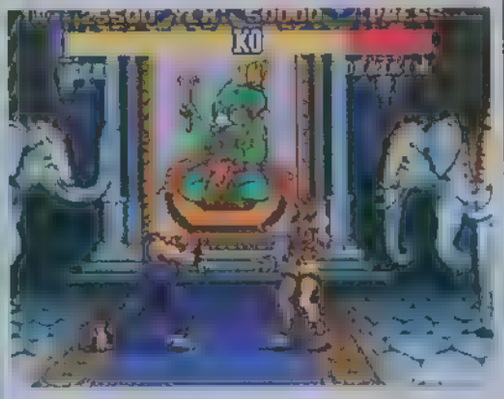
男なら過剰なメガCD版

不倫は文化なのかは知らないが、セックスは戦争だ。英雄色を好む。他人の妃を戦争で奪ってハーレム（オルド）にぶち込んで子供を作る、男根主義な異文化コミュニケーションがほとばしる、股間のふくらんだ「テムジンの野望・世界編」。テムジン（チンギス・ハーン）ファミリーでモンゴル騎兵を駆って、ヨーロッパを蹂躙するもよし。鎌倉幕府の源頼朝となって騎馬侍でリチャード獅子王の首根をあげてもよし。象部隊、西洋騎士で敵をぶった切る。まさに歴史と時空を超えた、アジアン中世ファンタジー。だいたい、オルドでの姫との駆け引きがすごい。相手の機嫌を損ねないように、お世辞を言ったり、お金をあげたり、さんざん苦労してやっと一発。しまいには体力を使い果たして、バッタリ。国同士の戦争だけでなく、夜の戦争でも討ち死に必至のデンジャーゾーンなのである。

ちなみにこのメガCD版のほかにROM版も出ているのだけど、せいぜいメガCD版は音楽と音声が豪華ってくらい。でもさ、男なら過剰でぶっといメガCD版だろ。

ストリートファイターⅡ ダッシュプラス

ジャンル：アクション
メーカー：カプコン
発売日：1993 9.28



あの『ストⅡ』がメガドラにも参上！ 16-BITの金文字を背負ってリュウやケンたちが戦った。確かに、メガドラのパッドのほうがやりやすい。

6ボタンパッドが誇りだったあの日

いつだってスーパーファミコンが嫉妬の対象だった。有名ゲームはまずファミコンから移植されるのさ。まだまだゲーセンのゲームが家で遊べるってことがスゴイことだったから、『ストⅡ』が先に移植されたのは妬ましくて仕方なかった。友達の家に遊びに行けばタダで『ストⅡ』はやれたけど、だけどスーファミのあんなコントローラじゃ、俺のリュウは満足にコンボを出せないし、「やっぱゲーセンっしょ！」と強がりながら50円で『ストⅡ』が遊べるゲーセンまで遠征してたんだ。

……ウソ!? メガドラで『ストⅡ』出んの？ ちょっとキャラ小さめ？ ボイスがザラザラ？ 関係ねーよ！ ついにメガドラで『ストⅡ』かー！ 速攻買うよ！ 俺んちRGBで繋いでるから、ゲーセン並みにキレイに映るぜ！ あ！ コントローラ買わなきゃ！ メガドラⅡバージョンは6ボタンだから超やりやすいぜ！ 2個買うよ、2個！ お！ マジでやりやすいじゃん。方向キーがカチッとしてて良くねー？ パッドなのに昇竜拳出せるよ！ スーファミ版よりイイよ！ マジで！

シャイニング・フォースⅡ 古えの封印

前作に続き「シネマバトル」を継承していた。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.10.1

完成度の高いシミュレーションRPGの続編だが、キャラクターデザインが玉木美孝からSUEZENに交代し、前作の印象はソフトに一新。また、キャラがすぐに強くなり、後半の敵が弱くて話にならないバランスも修正、敵も思考ルーチンが改善され（「お馬鹿」ではなくなった）、より戦略性が強化された。「シネマバトル」（3D風の戦闘アニメ）はカクカクしているが、限界まで挑んだから？ ファンタジー世界の設定が奥深くなったのは好評。

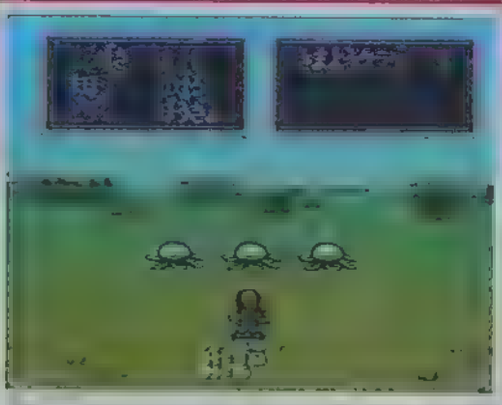
コラムスⅢ 対決！コラムスワールド

「ぷよぷよ」の影響かキャラクタ 性を追加。

ジャンル：パズル ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.10.15

『コラムス』の続編。同じ宝石を3つ並べるという基本ルールに変化はない。「ぷよぷよ」の影響を受けたのか、ストーリー仕立てで敵キャラと対決していくピラミッドコラムスモードがメインに据えられている。しかしなぜピラミッドなのかは謎。さらにマルチタップを使った5人同時対戦モードがあり、1画面に5つのフィールドが表示される様は圧巻の一言に尽きる。ちなみに「Ⅱ」はアーケードのみでメガドラには移植されていない。

Vay 流星の鎧 MEGA CD



敵の名前が「さまようクラゲ」なのも微笑ましい。

ジャンル：RPG ／ メーカー：シムス ／ 発売日：1993.10.22

「たいへんだー！ 空から巨大ロボが降ってきた！」というハデな導入から、何のひねりもない「ドラクエ」タイプのRPGが始まって驚かされるゲーム。出発地点が「がれきと死体が転がる血塗れのお城」ってのもすごいが、93年の時点でもレトロだろ、と確信できるドット絵もなあ。売りとなるアニメも、プロとして将来（つまり現在）が案じられる微笑ましさ。「一生懸命作りました」のは分かるけど、ザコが強すぎて最後まで見てもらえなさそう。

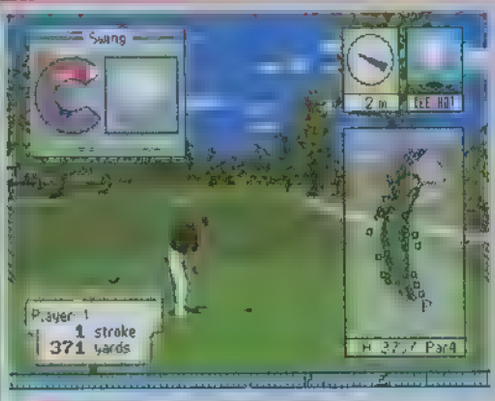
リーサルエンフォーサーズ MEGA-CD

現在の主流、画面外リロードはここから始まった。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：コナミ ／ 発売日：1993.10.29

実写取り込みを使ったアーケードのガンシューティングを移植したもの。専用ガン「ジャスティファイアー」が付属。マシンガンを撃ちまくるのではなく、ハンドガンで敵を狙い撃ちにし、弾が切れると画面外を撃ってリロードするシステムはこの作品から始まった。メガCD版は色数の関係でざらついた映像になっているが、おおむねアーケード版に沿った内容になっている。ただしゲーム開始前にステージセレクトはできない。

ペブルビーチの波濤



3Dポリゴンだが、パッティングが激シビア。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.10.29

T&E SOFTがパソコン用ゴルフ・シミュレータとして開発したのが『遙かなるオーガスタ』シリーズ。『ペブルビーチの波濤』は、アメリカにある実在のゴルフコース「ペブルビーチ・ゴルフリンクス」を再現したシリーズ第2作……なのだが、メガドラ版はなぜかこれが最初に発売されている。システムはパソコン版同様、現在の3Dポリゴンゴルフのお手本のようなデキで、パッティング時のパワーゲージの比率が厳しい以外に不満はない。

パーティークイズ MEGA Q

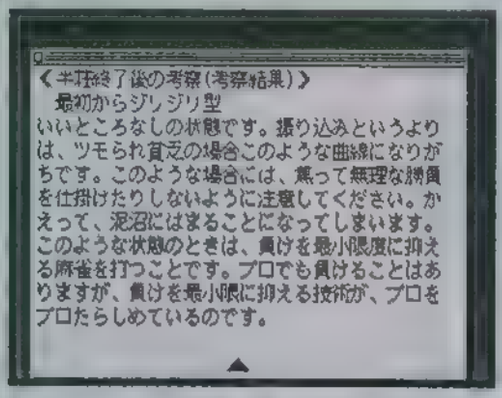
基本は4択クイズ。最大5人までプレイできる。

ジャンル：クイズ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.11.5

みんなが集まったら必ずこれ！ 何の変哲もない4択クイズゲームのようだが、ゲームの構成がテレビのクイズ番組に従っているのが大きな特徴。難易度設定は「予選」「本戦」「特番」だし、ゲーム中にスポンサー名とCMまで入ってくる凝りよう。クイズの出題形式も単なる早押しだけではなく、文字が裏返ったりラスタースクロールで揺れたりする。最大5人まで同時プレイできるので、接待用に確保しておきたい。

雀皇登竜門

ジャンル：テーブル
メーカー：セガ
発売日：1993.11 5



メガドライバーが居間で遊べる硬派な麻雀がリリース。しかし半荘終了後に出てくる分析結果は、以降プレイをする気を削る圧迫感。泣きそうです。

麻雀ゲーム界のミスターストイック

「"硬派"……この言葉を武骨なラッピングに包んで進呈したい！」思わずそう叫びたくなるのが、この『雀皇登龍門』だ。どこを切っても質感は超ハード仕様。イカサマぁ？ なしなし！ 脱衣する女ぁ？ なしなし！ だって、CPUキャラクターのグラフィックすらないんだから！ 虚飾という虚飾を排し、徹頭徹尾の麻雀フルコースとなっている。

まず、CPUのレベルが非常に高い。その妥協のない打ち筋には、「プレイヤーに勝たせてやろう」というゲーム特有の甘さは皆無だ。

また、競技麻雀ルールの際は、現実の麻雀さながら、点数は自己申告制度。少なく申告しても誰も教えてくれない。ゲームで麻雀を覚えた世代には実に手厳しい仕様だ。

そしてトドメは、半荘終了後のQ&A形式による自己分析。これがまた、ボロボロになったプレイヤーに追い討ちをかけてくる。「今の半荘で、トップを取れなかった原因は何でしょうか」とメガドラに問い詰められる圧迫感！ 雀力UPにはうってつけの鬼コーチ的1本だ。

ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士 MEGA-CD

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1993.11.12

どう見てもシミュレーションなのだが、パッケージに堂々と「RPG」とうたった真意を知りたいところ。電源をつけたらさっそく酒場に行きたい。

メガCD初の脱衣シミュレーション？

「ファイナルファンタジー」&「Ⅱ」の寺田憲史氏がシナリオおよび監修を手掛けた、ファンタジー色の濃いウォーシミュレーション。もろ『大戦略』における兵器ユニットの名札を「騎士」や「モンスター」に貼り替えました、というシステムで、これを「ロールプレイングゲームです」(パッケージ裏より)と標ぼうするのは無理がある。

そして、各ユニットは生産(「雇用」や「召還」コマンドだが)できる"捨てゴマ"に過ぎず、ズバ抜けた能力もなくて地味。もっとも、自由に名前をつけられるし、経験値を積むと成長する(このへんがRPG)ので、大事に育てれば愛着が湧いてくるかもしれない。

マップ中での謎解きや、アイテム探しなど独自の要素もあり、オーケストラ演奏の音楽もいい。しかし、同じセガの名作「バハムート戦記」と比べられ、また数回に渡る発売延期でファンの期待ばかりが膨らみ、ワリを食った感はある。裏技の「酒場で4杯飲むごとに、女性が脱衣して裸になる(それ以上飲むと追い出される)」は高く評価したい。

アラジン

わずかなキャラにも手が入っている。素晴らしい！

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.11.12

メガドラのゲームの中でも、本作のキャラクター動作の表現は1～2を争うクオリティの高さだと思う。ディズニーのアニメーターがハードのスペックを極限まで引き出し、実現させた至高のアクションの数々。この評価は当時の家庭用ゲームすべてを鑑みても通用するだろう。それくらい鮮烈だった。内容自体は取り立ててすごいというわけではないが、キャラクターの豊かな動きによって、眩い光が作品に与えられた職人魂を感じさせる傑作。

スペースファンキーB.O.B.

敵の理不尽な攻撃もあるが、キャラ設定は見事。

ジャンル：アクション ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.11.19

主人公ボブ（ロボット／オス／13歳）のつぶらな瞳がラブリーなコミカル探索型アクション。生まれて初めてのデートに向かう途中、ボブの乗ったスペースカーが隕石に激突。その勢いで不気味な惑星へと不時着してしまう。そんなストーリーで始まる本作は、やはりというか何というか、当時の雑誌の読者投票で最低レベルの評価を受けた。しかしオープニングでのボブとパパの軽妙なやりとりや、ボブのふざけた仕草はそれなりの見所。

アルスラーン戦記 MEGA-CD

シミュレーションというよりはサウンドノベルか。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.11.19

今やライトノベル作家なんて呼ばれたりする田中芳樹先生のファンタジー戦記小説。主人公は心優しい流浪の王子、無双の騎士と天才軍師に守られ、国取りをするという、いかにもな設定なんだけど、お話が上手いからページをめくる手が止まらん！ で、ゲームはその先頭部分をつないだシミュレーション。戦略もなく、ただひたすら敵を倒し、ムービーを見るだけという単調ながらも原作の雰囲気は味わえる。つまり、コントローラで見る小説。

ナイトトラップ

MEGA CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：セガ
発売日：1993.11.19

マーチン家に備えつけられたカメラを切り替えて若者たちを守り抜こう。ちょっとした合間に出てくる事件とは関係ないムービーも面白い。

ゆかいなマーチン一家をのぞこう！

メガCDの大容量を活かして、実写映像を使った「バーチャルシネマ」（命名はセガ竹崎氏）の第1弾。周辺で失踪事件が次々と起こる、怪しげなマーチン家。この内部に発見された防犯システムを改造し、隠しカメラと隠しトラップを使い、マーチン家に招かれた6人の若者を守り抜くのだ。

ややこしそうだが、「決まった時間に、決まった場所でトラップを作動させる」ということで、完全に「覚えゲーム」だ。こまめに「いつ、どこで」を記録した表を作れば、クリアは不可能じゃない。廊下に落とし穴が開き、本だなが回転し、階段が滑り台になって侵入者が引っかかる、ドリフの大道具のようなトラップ！ やるな、マーチン家。

しかし「事件が起きている場所」以外のムービーも、非常にしょうもなくて面白い。若者のバカ騒ぎとか、マーチン家の連中が悪だくみするシーンとか、まじめに監視してると楽しめないのだ。で、見殺しにしたら、上司の隊長がメガドラのパッドを引きちぎって怒り出す。引きちぎらんでも。

フリントストーン

ジャンル：アクション
メーカー：タイトー
発売日：1993.11.19

奇妙な叫び声が印象的な「フリントストーン」をゲーム化。横スクロールアクション。これがタイトーによるメガドラ最後の作品となった……。

ギャートルズではない

懐かしの60年代海外アニメ「原始家族フリントストーン」を、なぜかタイトーがゲーム化。94年に日本で公開された実写映画「フリントストーン モダン石器時代」に先駆けてのゲーム化だったのかもしれないが、だからといってヒットした形跡は見当たらない。もっとも映画のほうはゴールデン・ラズベリー賞（アカデミー賞とは逆に最低な映画に与えられる賞）で最低脚本賞を獲得したほどなので、今となっては関連づけられたくもないだろうが……。

ゲームのほうは実写ではなくアニメの絵柄で進行する。現代みたいな不思議な原始時代で、自称冒険家（?）のフレッドが嫁さんのネックレスを探しに行ったり、友人がなくした釣り針を探しに行ったり、友人の嫁さんのリボンを探しに行ったりと大活躍。ゲームシステムはよくある横スクロールアクションで、敵を木の棒でぶっ叩きながら進んでいく。特徴がないのが特徴というくらい普通のゲームだ。なお、タイトーは本作を最後にメガドラから撤退している。わずかな名作と多数の珍作をありがとう。

アルシャーク

ジャンル：RPG
メーカー：サンドストーム
発売日：1993.11.26

「王國」と「帝国」が戦争をという王道ファンタジーだが、当時のRPGの常識だった。このパートを抜けると真の「アルシャーク」が味わえる!?

80年代ライトノベル風味満載!

90年代初期のお約束である超ベタベタ＆コテコテのファンタジー設定をSF化した、パソコンRPG移植作。

そのへんは、ライトノベル作家でもあるシナリオライター・飯淳と、『エメラルドドラゴン』のライトスタッフが醸し出す独自のテイストでファンも多数存在した。いやむしろ、この当時のアニメ・オタク系ファンタジーコミック風のテイストそのものが当時のパソコンRPGファンの常識だったのだ。レベルアップも戦闘もサクサク進んで演出過剰時代前のRPGのテンポの良さを味わえ、アトライア号を手に入れてスペースモードに入ってからの手動戦闘はちょっとしたシューティングゲームになっており、これが日本ではあまり流行らなかったスペースシューティングRPGそのもので盛り上がる。このスペースモードまでプレイしているユーザーは誉めて、ここ以前で肌に合わなかったユーザーには評価されていないほどだ。

ロボットのカルの声が、クレヨンしんちゃん（矢島晶子）そのまんまなのは今となってはご愛嬌。

テクモスーパーボウル

ジャンル：スポーツ
メーカー：テクモ
発売日：1993.11.26

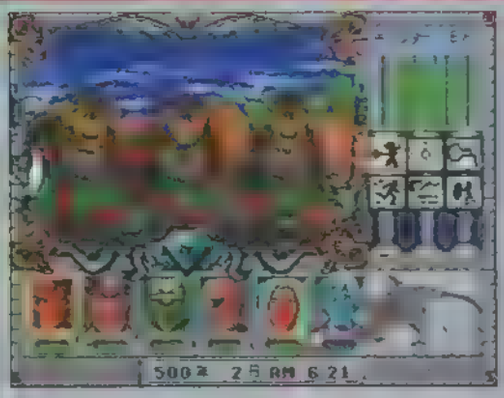
フットボールはボールを持ち始めてからが重要なのではなく、この作戦画面が重要。ロングパスやロングランが通ったときの楽しさといったら!

人生で大切なアメフトはすべてここで学んだ

このゲームでアメフトを学んだ。そう断言できる人は日本中に数万人はいるだろう。とにかく名作である。とかくマッチョのスポーツと思われがちだけど、アメフトは作戦（戦略）と運用（戦術）が重要な頭脳スポーツ。相手の動きを読み、瞬時に作戦を切り替えたり、効率的に敵陣へ進む計画を立てることが大事なのだ。本作はそんなアメフトの作戦の駆け引き部分を中心にすえたゲーム。

最初はパドル（作戦会議）。パス4種とラン4種からひとつを選び、攻撃に移る。セオリーは2回ランで、1回はパスで。狙い通りに相手の裏を欠き、ロングパスやロングランを鮮やかに決めたときの嬉しさときたら格別！ だけど相手に作戦を読まれ、攻撃する前につぶされたときの悔しさときたら残酷！ 画面は横スクロール型、キャラクターはちまっと小さいけれど、一生懸命ブロックして、ランニングバックの道を作る姿はいじらしくも頼もしい。コンピュータ戦はほどよくバカだから、初心者でもアメフトの駆け引きの醍醐味を味わえる。何度も言うけど、名作なのだ。

マイト アンド マジックⅢ MEGA CD



夢に出そうなモンスターの列。インパクト強し。

ジャンル：RPG ／ メーカー：CRI ／ 発売日：1993.11.26

『ダンジョンマスター』のセミリアルタイム性を取り込んだ、3Dダンジョン型RPG。生まれて初めて外に出たら255匹のコボルトに囲まれるお約束のヤケクソぶりが光るシリーズだ。

「洋ゲーは大味でダサい」「もしかしてRPGは日本製のほうが全然イケてんじゃない？」と、日本人はおろか外人にまでそう思わせる元凶のひとつがこれ。RPG暗黒時代のアメリカンRPGの代表選手のような存在として記憶するのも悪くはないだろう。

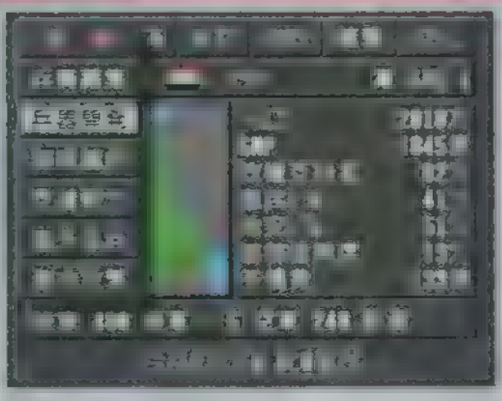
キング・オブ・ザ・モンスターズ

大都市を舞台に怪獣が戦いを繰り広げていく。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.11.26

怪獣同士が壮絶なバトルを繰り広げる格闘ゲーム。格闘王国ネオジオからの移植だが、いわゆる対戦格闘のシステムではなく、プロレスゲームのようなシステムになっている。リングとなるのは東京や大阪といった日本の大都市。パンチ、キックの基本技の他に、投げ技やロープに飛ばしてからの大技などがある。怪獣同士が戦っているその足下では高速道路やコンビナートが踏みつぶされ、その被害額がボーナスになるのはどうかと……。

ザ・サード ワールド ウォー MEGA CD



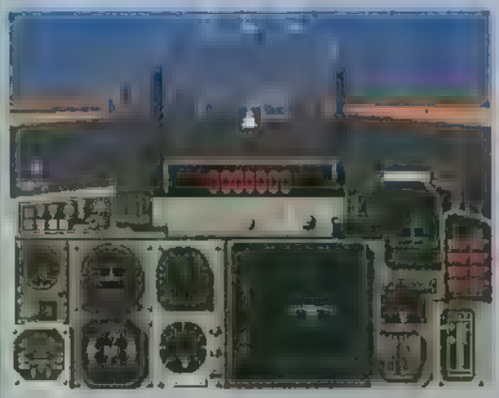
世相を反映しすぎなリアルシミュレーション

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：マイクロネット ／ 発売日：1993.11.26

国力が高いアメリカ、経済力が高い日本、テロが得意なリビアなど、現実世界を反映した設定がビター風味。武力と武力がぶつかる古式ゆかしい戦争から、経済力による制覇や大量破壊兵器での都市攻撃といった新しい戦争の形までが内包されている。敵国にミサイルを撃ち込み、こっそり革命を支援し、自国のマスコミを操作する。93年の作品だが、アメリカがテロとの戦いを拡大する今だからこそ、逆に「新しい」と言える内容である。

MIG-29

ジャンル：シューティング
メーカー：テンゲン
発売日：1993.11.26



滑走路から発進している旧ソ連の最強戦闘機、ミグ29。実際の戦闘機は機能・性能ともに非常にセンセーショナルな機体だった

ソビエトを知らない世代へ

「旧ソ、猫を噛む」

……マニュアルの表紙にこんなダジャレを堂々と書けるテンゲンは素晴らしい。それはさておき、本作は本格的な3Dポリゴンのフライトシミュレーターである。同タイプの『F-22インターセプター』と比較すると、操作が複雑で上級者向けの作品だ。6Bパッド対応で6ボタンをフルに使う操作系も慣れるまで大変だが、離陸するときもただ出力を上げて機種を上に向ければいいというものではなく、ブレーキの解除やランディングギアの格納を自分で行わなければならない。ミッションに関してもやはり複雑で、目の前の敵をただ倒すというものではなく、マップの中にあるいくつかの攻撃目標を確実に破壊し、そのあとに友軍の基地に帰還しなければならない。『F-22インターセプター』をアーケード的とするなら、『MiG-29』はパソコン的と言えるだろう。ちなみに本作の開発元はKREMLIN。一瞬、クレムリン宮殿で作られたのかと思ってしまったが、これは英国DOMARK社の開発部門のこと。紛らわしい名前だ。

ダイナブラザース2

ジャンル：シミュレーション
メーカー：CRI
発売日：1993.12.3

新キャラも参加、システムの奥行きを生み出した傑作。細かい指示や生み出しなどやることは多いが、それゆえにクリアしたときの爽快感は最高。

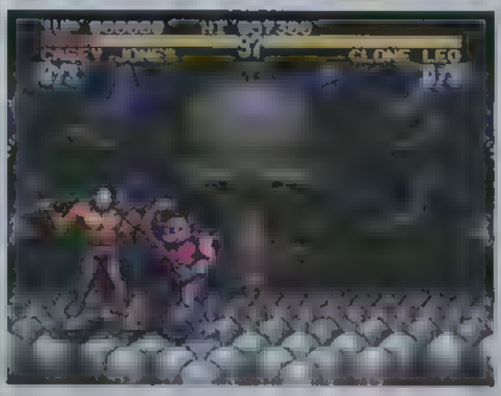
洗練され傑作の殿堂入り

恐竜に撃退された宇宙人は負けたわけではなかった。新しいモンスターとともに宇宙人が反撃。ふたたび、恐竜対宇宙人の火花が切られるのであった。てなわけで、ダイナブラザーズ第2ラウンド。草食竜が草を食べ、THE EGGにパワーを供給。肉食竜を産み出し、敵宇宙人に攻撃をかけるという、基本の流れは変わらないけれど、空を飛んで地形に関係なく移動できるプテラが登場したり、強化改造できたりするようになって、さらに奥深い。恐竜の思考は相変わらず、バカでドジでのろまなんだけど、細かく指示を出していけば、陽動作戦や挟撃などやれることはたくさん。噛めば噛むほど味が出るゲームなんである。キャラクターのアニメーション枚数が増えて、動きもよりキュートに。ドット絵師のいい仕事である。

ゲームそのものはストーリー仕立てになって、地球に取り残された宇宙人の悲哀（というかバカ漫才）が描かれるようになり、感動ストーリーが楽しめるようになった。洗練とも言うべき2作目。傑作の殿堂入りである。まじで。

T.M.N.T. トーナメントファイターズ

ジャンル：アクション
メーカー：コナミ
発売日：1993.12.3



対戦格闘方式で戦う亀忍者。ホッケーマスク男・ケイシーの「時限爆弾」は熱いテクだが、このように超必殺を出すのに失敗するとタコ殴り確実。

「激亀」よりも「13金」!?

メガドラのアメリカンな発色がゲームにピッタリマッチ。ただでさえ怖い亀忍者が、一層恐ろしカッコ良く表現されています。ボタンの割り振りは「パンチ」「キック」「挑発」。最後のひとつがくせ者で、単に挑発するだけかと思いきや、超必殺技はすべてレバー十「挑発」でのみ発動という仕様。一発逆転を狙ったはずが、ネイティブ発音で負け犬がどうとか叫びつつトボけた挑発をキメている!? といった惨劇がそこかしこで繰り広げられるのです。

亀忍者が主役のはずの本作で、異彩を放っているのがホッケーマスクの「13金」男・ケイシー。彼の必殺技である時限爆弾は、直撃すると体力の6割を持って行くステキな装備。後年流行の「設置型」なのですが、自分も爆発のダメージを受けるため、安易な使い方はできません。「追い込みつつ時限爆弾を設置」「相打ち狙い時限爆弾トラップ」など、マニアックで熱いテクニックが、亀忍者ではなく13金男のためだけに用意されているのです。馴染みの薄い亀より良く知ったジェイソン。キャラ使用率は偏り続けるのでした。

夢見館の物語

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：セガ
発売日：1993.12.10

シネパックの錆びた動画を、幻想的な雰囲気に美しくマッチさせた、これぞメガCDの奇跡。蝶になっても煩悩を逃れない人の業に涙せよ！

メガCDの紡ぐ美しい物語

メガCDは写実的な作品には似合わない。写真やムービーはCD内に豊富に入れられても、メガドラの「最大64色」の制限に引っかかり、見ばえのする結果は出てこない。そんな現実ばなれを活かした『夢見館の物語』は、メガCDの中でしか逢えない、一期一会のはかなくも美しい物語だ。

山里の奥深く、ひっそりとたたずむ洋館。しかしゾンビも化け物もしんとなりをひそめ、ここに暮らしを営むのは元・人間の蝶たち。人のかたちを捨てても、心を捨て切れない住人のひとりは、「狩人」となって命を奪う……。主人公の少年は、館に迷い込んだ妹を探す道のりで、人の哀しき「業」を見る。実写を取り込んだCGの粗さが、いかにも心象風景をほうふつさせる。夢と現実とが溶け合う、幻想的な気分に浸れるのだ。

サターン用として発売された続編の『真説・夢見館』は、抜けるようにくっきりしたCGで、幻想もヘチマもありゃしなかったのが残念。「バーチャルソフト」シリーズ、唯一の作品でもある。

リーサルエンフォーサーズ

こちらはROM版。コレで充分な気が……

ジャンル：シューティング ／ メーカー：コナミ ／ 発売日：1993.12.10

メガCD版と同内容。専用ガン「ジャスティファイアー」が付属するのも一緒。サウンドだけはCD-DAから内蔵音源に変更されているが、それ以上は特に何もない。海外では日本のメガCD作品が普通にカートリッジで売られていることもあったが、日本でそれを堂々とやったのは本作くらいである。カートリッジでできるならCDいらねーだろ……と、メガCDの優位性に疑問を投げかけた作品として、一部メガCDユーザーの心に焼きついている。

ソニック・スピンボール

ソニックの特徴を捉えて落とし込んだ佳作。

ジャンル：ピンボール ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1993.12.10

ソニックがボールのようにはね回るステージを抜き出し、フリッパーなどを追加してピンボールらしく整えたゲーム。バンパーに弾かれても、ソニックはソニック！ 空中でも、左右の方向ボタンにより飛んで行く方向をある程度は変えられ、立ち止まるとスピンダッシュもできる。取りこぼして落っことしても、ボタンを連打するとふんばって、ど根性で戻ってくる頼もしさ。一応Dr.エッグマンを倒すストーリーはあり、各面には中ボスもいる。

サイキック・ディテクティブ・シリーズ Vol.4 オルゴール MEGA CD

設定は謎だが、ゲームとしては正直つらい。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：データウエスト ／ 発売日：1993.12.10

コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。人の心にダイブし事件を解決する探偵、降矢木和哉の事務所に老婆を従えた喪服の女性が現れる。彼女の依頼は、市松人形を護って欲しいというものだった。彼女の常軌を逸した態度にただならぬものを感じた降矢木は、彼女の住む奇談亭へと向かう。そこから奇怪で残酷な殺人事件が始まるとも知らずに……。前作同様、ゲームとしてはつらい部分が残るものの、見る人に強い印象を残す作品である。

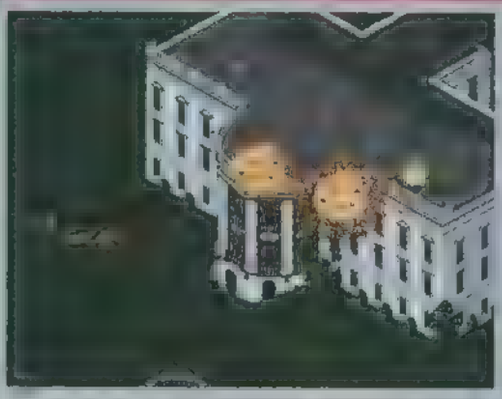
ドラゴンズリベンジ

小悪魔が踊る盤面でボールを弾き飛ばして高得点！

ジャンル：ピンボール ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1993.12.10

ふくよかな女性が目を閉じると画面は暗転、ばちりと目を開いたらドラゴンに変貌！ テンゲンのピンボールはこうでなくっちゃ。「剣と魔法」のモチーフをあしらい、盤上には骸骨が牙をむき、小悪魔が飛び回る。ドラゴンの生首を攻撃して口をこじ開け、ボールを中に入れると、そこは悪霊の木や火山の噴火する異次元の地だ。ボスを倒して、美女（ほお骨出てます）を助けるとボーナスをゲット。この画面が「お仕置き」にしか見えなくて怖いです。

ジャングルストライク


ヘリがリフトオフ！ そのままホワイトハウスへ！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.12.17

狂気の名作「デザートストライク」の続編。今回も戦闘ヘリがスパパパーッ！とテロリストどもをなぎ倒していく。アメリカ万歳。オマケにホバークラフト、バイク、ステルス戦闘機にも乗れちゃったりして狂気度120％アップ。そしてついでに難易度もアップ。まさに狂気が受けつがれており、うるさ型のメガドライバーも黙る出来になっている。心がすさんだときはヘリごとホワイトハウスに突っ込んで一服するといいだろう。

遙かなるオーガスタ

「ペブルビーチの波濤」との違いはコースのみ！

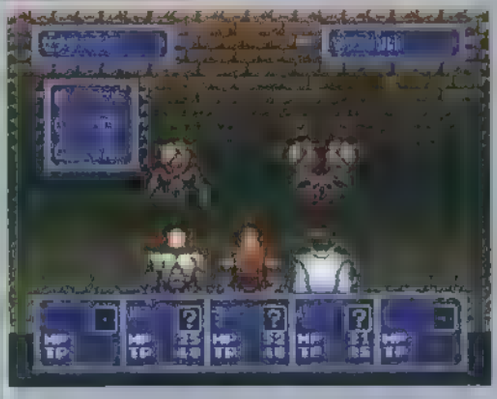
ジャンル：スポーツ ／ メーカー：T&E SOFT ／ 発売日：1993.12.17

パソコン用同名タイトルの移植版。『オーガスタ』シリーズの特色はインパクト位置の決定方法にある。ショットの最後に、ボール上を点が高速で動き回り、目押しで位置を決定するのだが、おかげで微妙にポイントを外しがちなのが実戦っぽくてナイス。

しかし謎なのは2ヵ月前に続編が、しかもセガから発売されていること（システムはほぼ同じ）。T&E SOFTのメガドラ作品はこれ1本のみだ。2本の違いはほぼコースの違いと思って良い。

ファンタシースター 千年紀の終りに

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1993.12.17



『ファンタシースター』シリーズの謎が明らかになる、締め括り的な1本。しかし、現在もオンラインとして『ファンタシースター』は続いている

ファンタシースター、6年間の総決算！

「遥けき時の彼方より つむぎし（中略）成すは絶え無き千年紀……」。前作の『Ⅲ』から3年の歳月を経て、このオープニングを見て「待ってて良かった」と心が震えた。なぜ憎悪の具現である「ダークファルス」は千年に一度、蘇えるのか。『ファンタシースター』シリーズの舞台、アルゴル太陽系に隠された謎に、すべての決着がつく！

お話は『Ⅱ』の正当な続編で、その千年後にあたる。環境を守るマザーブレインと、惑星パルマを失った後、人類は再び安定した生活を取り戻しつつあった。孤児のルディは、育ての親のライラとともにバイオモンスターを追ううちに、諸悪の根源である「深遠なる闇」へと迫っていく。

システムは『Ⅱ』を基本に、「コンビネーション」や「マクロ」を肉付けし、快適に遊べるよう進化している。ダークファルスがザコ扱い（3匹も出るなよ）はあんまりだが、『Ⅰ』のラシークやルツ、そして『Ⅱ』のネイを思わせる「ファル」もいて、「完結編」にふさわしい。後の『ファンタシースターオンライン』につながる設定も多し。

Jリーグプロストライカー 完全版

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1993.12.17

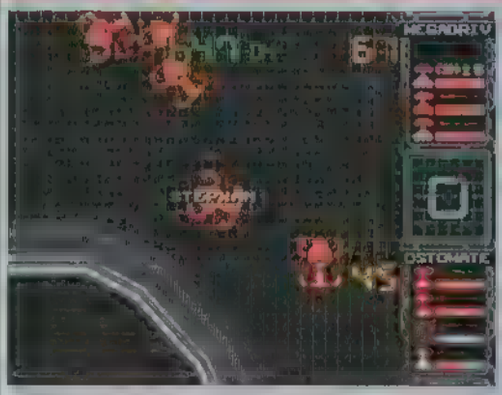
マイナーチェンジをした以外はまったくもって前作と同じ「完全版」。どこが完全なのか小1時間問い詰めたいが、現在も同じような商品も……？

ハッキリ言って変化なし

タイトルの通り、本作登場の約半年前にリリースされた『Jリーグプロストライカー』の完全版ということなのだが……あれあれ？ オープニングデモ＆BGM、まるっきり同じですよ？ 恐る恐る蓋を開けてみたら、やはり内容もほとんど同じ。選手が当時の最新データである点と、「セガスターズ」が消えて、「プレマッチ」モードでオールスター戦ができるようになった以外は、これといって目立った変更点はない上、パッケージまで瓜二つ。これ、『Jリーグプロサッカー 双生児』にタイトル変わりませんか？

あ、前作の稿で書き忘れたがことがひとつ。本作も継承しているのだが、試合中、「フウワァァァ〜ン」という奇妙な音が常に聞こえてくる。これはおそらく応援ラッパの音だと思われるが、ボールがゴール前になると音量が大きくなり、離れると小さくなるという趣向で、試合の盛り上がりを演出している。しかし、これがどうにもコンテンポラリーミュージックのように聞こえて、妙に前衛的な雰囲気も出てしまっていると感じるのは筆者だけだろうか？

メタルファング

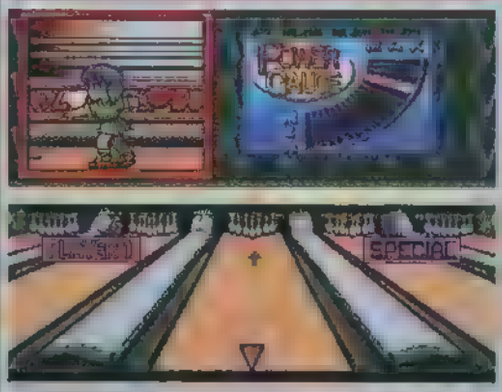


レースより強力な造形はプレイしてお確かめを!

ジャンル：シューティング／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1993.12.17

世間にはびこる軟弱なサイバーパンク観に活を入れるバトルレースゲーム。パッケージやタイトル画面に出てくる、全身が結線されたハードワイヤード親父におびえるがいい。ゲーム内容は『モトローダー』みたいな多人数対戦レースかと思いきや、4対4のチームバトルロイヤル形式。4台のマシンを切り替えながら操作し、敵チームとマシンを潰し合ってポイントを競う。求められるのは速さよりも力と頭脳。勝つためなら脳みそすら交換する。

ブギウギ・ボーリング



メガドラ唯一のボーリングゲーム。ユルユルです。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：ビスコ ／ 発売日：1993.12.17

メガドラはゲームを知っている人のためのハードなので、ゲームを知らない人向けのユルいソフトがほとんどない。たまにあっても無視されている。本作がそうだ。メガドラ唯一のボーリングゲームとして珍重されてもよさそうなものだが、慣れれば確実にストライクを出せるというユルユルなバランスがいけなかったのか、1人プレイも対戦プレイも盛り上がらない。ゲーマー同士ではなく、近所の幼稚園児やお年寄りとプレイしよう。

バトルマニア大吟醸

「バトルマニア」が悪ノリもそのままに復活!

ジャンル：シューティング ／ メーカー：ビッグ東海 ／ 発売日：1993.12.24

「大鳥居マニア」と「羽田マリア」の2人組（本体はマニア）を操るシューティングゲームの続編。攻撃ユニットの「ブローブ」もあり、一定時間ごとに使い放題の「スーパーウェポン」が強力なので、さくさく進みやすい。悪の鉄人＆正太郎君コンビ、弱点に「Hit Me!」と書いた竹馬メカ、鬼顔をした暴走列車の車輪をハツカネズミが回していたり、前作の悪ノリのまま突っ走っている。高度なプログラムを駆使してバカゲーに徹してるのがナイス。

MEGA DRIVE

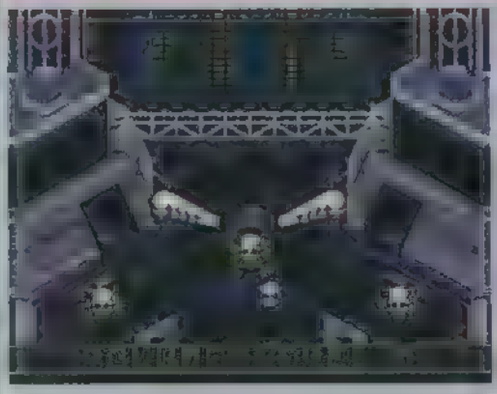
オーサムポッサム

ノコギリロボにあっさりやられる弱小オポッサム。

ジャンル：アクション ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1993.12.25

タイトルの鮮明なボイスに驚かされ、しゃべり方も「くちからうまれたみたい」から「むくち」まで4種類から選ぶことができ、大したタマかと思えば……本当に「口先だけ」のオポッサム（フクロネズミ）、下っぱのノコギリロボにも当たり負けます！ 打たれ弱さとコマ落ちをのぞけば、1ボタンで良質のアクションはなかなか。豹やタカやワニにガン飛ばされて答える3択の自然保護クイズは、間違えると食い殺されそう（1万点を逃すだけだが）。

クルーボール

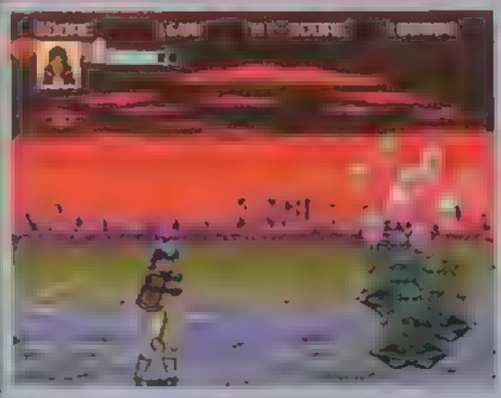


青春時代をモトリーですごした人は必携の1本。

ジャンル：ピンボール ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1993.12.26

モトリー・クルーのサウンドをフィーチャーしたピンボール。タイトル画面の曲は“Dr.Feelgood”、オープニングは“Live Wire”だ。閑静な住宅街に響くヘヴィーメタルシャウト！ ギターを掻き鳴らしながらボールを放て！ と、テンションを上げてみたはいいが、ピンボールとしては普通だ。『超闘竜烈伝ディノランド』よりは面白いが『ドラゴンズリベンジ』と比べるとやや退屈。どうしてもFM音源でモトリーの曲を聞きたい物好き向け。

戦国伝承 MEGA-CD



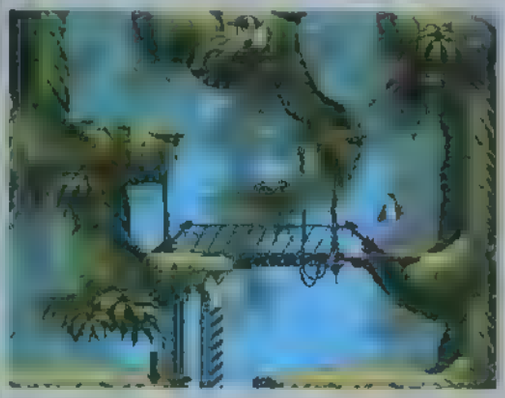
メガCDのためBGMの再現度は高く、雰囲気が出ている。

ジャンル：アクション ／ メーカー：サミー ／ 発売日：1993.12.28

ネオジオ初期の超難度ベルトスクロールの移植版。元よりもややマイルドになっているような気がしないでもないが焼け石に水。素手時にボタン連射の「出っぱなし跳び蹴り」と変身後の飛び道具が頼りだ。メガCDの利点として、BGMがCDで鳴っているため、原作の「兄貴のお経」やら「銀河万丈似の声で野望がどうの現世がどうのと歌う」不気味な曲も再現。天上界のおどろおどろしい曲と地上の勇ましい曲の対比が際だっている。

フラッシュバック

ジャンル：アクション
メーカー：サンソフト
発売日：1993.12.29



オープニングから独特なグラフィックと世界観に引き込まれるメガドライブの名作。ROMで発売されたとは思えないアニメも難易度も、もう最高！

青年コンラッドの奇妙な冒険

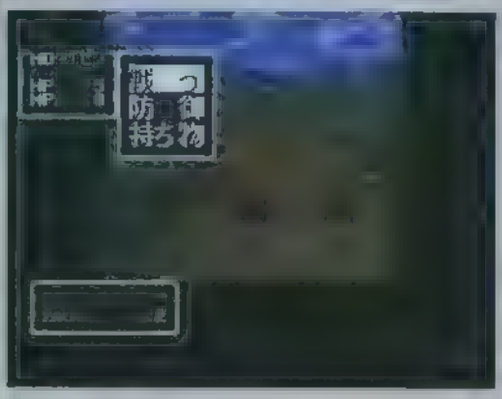
異星人の企む侵略計画を知った青年コンラッドが、敵のアジトに乗り込み、孤独な戦いを挑む。Tシャツとジーパンのまんまで宇宙に飛び出す、あんた男前だ！ 画面は横から見た変哲もない2D（サイドビュー）だが、キャラクターは3Dのポリゴンから成り、滑らかな動きがしなやかだ。

我らがコンラッドは、敵の追っ手からエアーバイクで逃げ、ジャングルに墜落して気を失う。一切の記憶をなくしたものの、こんなこともあろうかと、ホロキューブに自分宛のメッセージを残していたのだ。「ニューワシントンにいる友人のイアンに会え」ええっ、たったそんだけ？

主人公のアクションは「歩く／走る」「ジャンプ」「よじ登る」「銃を構える→撃つ（一挙動で攻撃できない）」「石ころを投げる」など、「カラダの表情」が豊かだ。そのひとつひとつを確かめるたび、命を散らす「死にゲー」でもある。ピストルを構え忘れて銃殺、高所から足を滑らせて墜落死、火花にしびれて感電死。それだけに、離れた足場を無事に飛び渡るごとにジーンと感無量。生きてるってカッコイイ！

魔天の創滅

ジャンル：RPG
メーカー：講談社総研
発売日：1993.12.29



常に強い敵が現れる歯応えありすぎなシステムを採用。その時点で難易度を急上昇させたとしか思えないRPG。とにかく戦闘で気を抜けない。

解けたら神！ 勇者認定RPG

93年発売の、一見すると正統派タイプのRPG。だけどそいつは見た目だけ。

というのも、この『魔天の創滅』、『ウルティマⅣ』や『FFⅧ』などの間違ったRPGによく採用されていた「強くなるにつれて弱い敵が出なくなっていくロー・アダムスシステム」を搭載してるから、出てくる雑魚は永遠に強いまま。また、そういうシステムを採用したがる開発者に限って戦闘シーンのバランスを厳しくしたがるというロー・アダムスシステムのもうひとつの特徴もそのまま受け継いでいる。しかも全滅するとタイトル画面に戻されるという、『ドラクエ』以前に採用されていたハードコア仕様！

ゲーム画面そのものは93年発売のわりには80年代に発売されたゲームっぽいものの、メッセージは漢字が使われていて読みやすいのが嬉しい。

ファミコンの『未来神話ジャーヴァス』や『星をみるひと』と同系列の難易度のゲームなので、クリアできたら勇者を名乗る資格がある。ぜひ挑戦してみよう。

SPECIAL COLUMN VOL.5
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

君はメガLDを覚えているか？

文＝多根清史

「メガLD」というハードはこの世に存在しない、正確に言うと、1993年にパイオニアから発売された「レーザーアクティブ」に、オプションの「メガLDコントロールパック」をセットした状態で遊べるソフトの総称（ソフトの規格）を指している。レーザーアクティブとは、レーザーディスクプレイヤーとして普通のLDやCDを再生できるほか、専用の別売りパックを入れることで、様々なゲームが楽しめるマシンだった。メガLDならメガドライブ＋メガCDのゲームが、「LD-ROM²コントロールパック」を挿せばPCエンジン＋CD-ROM²用のゲームが遊べたのだ。

そして、ソフトは「LD-ROM」規格で供給された。これは通常のLDと同じく30センチディスクで、「CD-ROMよりも大容量」が強調されはしたが、ゲームが収録できるデジタル・オーディオ信号部分は、CD-ROMとまったく同じ規格だ。つまり、「LDから再生するアナログ動画や静止画に、CD-ROMのゲームを重ね合わせる」仕様、と割り切って見てもいい。

そうしたLDとCDの長所を合わせ持っていたが、最大のネックになったのが価格。レーザーアクティブの本体が8万9800円で、メガLDコントロールパックが3万9000円、合計がしめて12万円近く！ 3Dゴーグル（1万円）やカラオケパック（2万円）まで揃えた勇者は、日本に何人いるだろうか。もっともパイオニア製品としては、SD-G5（SG-1000用のゲームが遊べる）＋システムコンポーネントテレビ「SEED」＝約28万円の前例があり、「高すぎる」という意識は薄かったのかもしれない。

メガLD用のゲームは、レーザーディスクの美しい映像を活かしたものが多くを占めている。もともとがLDゲームだった『タイムギャル』や『ロードブラスター』などは、「完全移植」と呼んで恥じない内容（おそらく原作と同じぐらい高価なハードだった？）。

また、業務用のLDゲームと言えば、やはり「アダルトもの」だ。現役のAV女優が服を着て出演した『バーチャルカメラマン』と続編の『2』が、メガドラ互換機用に発売された衝撃は小さくない。『Dr.パウロのとっておきビデオ』とともに、18禁ゲームの殿堂に飾っておきたいソフトたちだ。

当のセガさえも距離を置いた感のあるメガLDだが、『ピラミッド パトロール』や『ハイパリオン』など、なぜかタイトーの力作が目立つ。全部で40本に満たないので、ソフトのコンプリートも夢じゃない！

SPECIAL INTERVIEW VOL.3
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

宮路洋一

文＝多根清史

『シルフィード』や『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』、『ゆみみみっくす』に『ルナ ザ・シルバースター』など、あらゆるジャンルで名作を送り出し続けたゲームアーツ。その宮路社長が、メガCDへの想いを語る！

天才のたまり場だったゲームアーツ

――宮路さんは最初、アスキーで4年間ほどゲーム開発をされていたそうですが。

宮路　高校の3年間、秋葉原でゲームソフトを作って売ってたのが初めですね。大学に進学する頃には、お世話になった店長がアスキーに行ってたので、その関係で出入りするようになって。カセットのAXシリーズ、あれの立ち上げをやったのが僕なんです。

――名作と評判の高い、PC-6001用のゲーム集ですね。

宮路　そうです。秋葉原や東大マイコンクラブからプログラマーを引っ張ってきて、僕は編集者的な仕事をやっていました。

――その頃からプロデューサー志向だったんですね。

宮路　そういう仕事になっちゃったって感じですね。当時、それを担当していたアスキーの社員はひとりしかいなかったから、実質は我々だけでやってたようなものです。

――そして大学生のうちに起業されたんですか？

宮路　「もうアスキーに入ろうかな」とも思ったんですけど「新入社員として扱いにくいから、会社を作れ」とか言われて（笑）。実際は、何の支援もしてくれなかったんですけど。

――言いっ放しですか（笑）。

宮路　それで会社を作ったのはいいけど、仕事がないと困るってことで、85年に『テグザー』を作ったんですよ。NECも協力してくれて、PC-8801MKⅡSRっていう当時の最新機種を、発売の半年前に貸してくれたんです。

――あのとき『テグザー』の技術的なレベルの高さには驚きましたよ。

宮路　秋葉原からパソコンのオタクが集まってるし、一流企業の研究者も仕事が終わってから参加してましたからね。暗号技術やCGでトップクラスの研究者が「会社に（パソコンの）話し相手がいないから」って。

――天才のたまり場になってましたか（笑）。

宮路　普通じゃなかったですね。当時、東大生だったある天才がフライトシミュレータを作って、別のあるプログラマーはインチキな3Dモノを作って、どっちが早いか競い合ったりしてましたよ（笑）。

　『テグザー』の翌年に『シルフィード』を出すって発表してから、かなり遅れましたね。

宮路　当時、僕は『ぎゅわんぶらあ自己中心派（以下、自己中）』を2年ぐらいやってたから、「シルフィード」には関わってないんですけどね。『自己中』は今でも、他の麻雀ゲームは勝てないと思いますよ。ひとりのキャラクターにつき、パラメータが700ぐらいあるんじゃないかな？　ちゃんと流れを見てるから、セリフで「スジ」とか「カベ」とか出てくる。その上で、イカサマをやるから面白いんです。

メガCDは我が子も同然

―その後、なぜゲームアーツはメガCDに力を注いだんでしょうか？

宮路　86～87年頃から、CD-ROMの研究をしていたんですよ。フィリップス社が提唱した「CD-I」って規格を追っかけていて「これは面白い、やろうかな」って。でも、結局CD-Iは発売されなくて。

――もともとCDをやりたかったと。

宮路　で、90年ぐらいかな。PCエンジンのCD-ROM²が出てきたけど、あれってランダムアクセスができないんですよ。「これ、カセット（テープ）じゃん」って。

―頭から読んでいくしかなかったんですか（笑）。

宮路　それで読み込みの失敗に備えて、同じデータを3回書き込んでるんですよ。「それは、ちょっと違うよね」って感じで。そうしたら、セガが16ビットで本来のCD規格に沿ったものを出すということで、メガCDをやろうと思ったんです。

――特に「セガさんだから」ではなく、CDありきだったんですね。

宮路　最初、メガCDのRAMが2メガしかなくて、「容量を増やしてくれ」と、佐藤（秀樹）前社長に頼みに行ったんですよ。毎日のように話していたら、セガの技術者が「バックアップしますから、言ってやってください」って（笑）。それで、なんとか6メガにしてもらえたんです。佐藤さんは「原価が1万上がっちゃった」って言ってましたよ。

――メガCDの定価が上がったのは、それが原因でしたか！（笑）

宮路　5万円近くもするから、サードパーティがどこもゲームを作らないんですよ。仕方ないから「俺たちで全部作るよ」って、責任を取ったんですよ。

――じゃあ、我が子も同然ですね。

宮路　そう。だからメガCDではいろんなゲームが出ましたけど、中には「市場を崩すから出すのをやめてくれ！」って思うものもありましたね（笑）。それで『ルナ ザ・シルバースター』とか、いろんなジャンルを開発したんです。

――『ルナ』で、やっとメガCD用にまともなRPGが出たと感激しましたよ。

宮路　RPGの開発は初めてでしたから、戦闘シーンが困りましたね。それで（モンスターと出会う）エンカウント率がやたら低いんです。基本的に「ラブコメRPG」なんですね。世界よりも女の子を救ったほうがいいって（笑）。『ルナ』はシナリオと、窪岡（俊之）さんの作画が良かった。

そこからアニメ路線の『ゆみみみっくす』につながるんですか？

宮路　CDだと動画ができるじゃないですか。だけど今みたいにMPEG（動画の規格）がなかったんで、『ルナ』のアニメーションの延長でやってみようかなと。なんで竹本泉さんなのかと言ったら、そのプログラマーが好きだったから（笑）。

――最後に、宮路さんにとってメガドライブ、あるいはメガCDというのは、どのようなハードでしたか？

宮路　メガCDがほとんどでしたけど、青春の1ページでしたね。一番むちゃくちゃできた時期だったし、どんな実験的なソフトを作っても良かった。そういう意味でも、あれは本当に青春でしたね。

（2004年8月16日　ゲームアーツにて）

PROFILE 宮路洋一

1963年5月26日生まれ。1985年に株式会社ゲームアーツを設立、現在も代表取締役社長を務める。同社を設立してからパソコン、家庭用を問わず数多くの作品をプロデュース。メガドライブでは『ぎゅわんぶらあ自己中心派』、メガCDでは『ルナ ザ・シルバースター』『ゆみみみっくす』などを制作。現在もプロデューサーとして活躍中。

The years of Since 1994

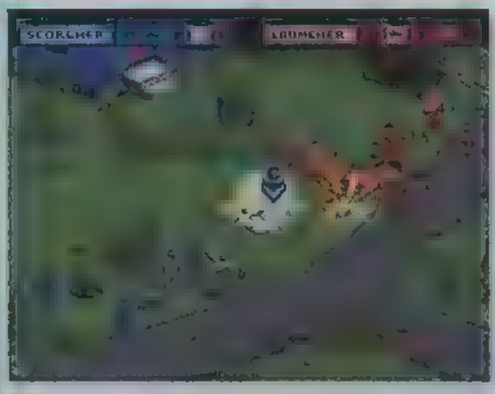
Part.Ⅲ

SUPER 32X

アイルトン・セナ、事故死

Chapter 07
1994

ジェネラル・カオス 大混戦



戦闘スタートと同時に一斉に指示を出せばカオス！

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1994.1.14

現在、海外では特殊部隊を指揮してテロリストを制圧するアクション性の高いリアルタイムシミュレーションが流行っているが、本作はその走りとも言える作品だ。プレイヤーは画面内の兵士たちに移動先を指示し、攻撃命令を与える程度のことしかできない。兵士たちの持つ武器の射程距離を考え、適切な配置につかせ、敵に集中砲火を浴びせれば……と口で言うのは簡単だが、やると大混戦は必至。将軍の罵声を浴びつつ小隊を指揮しよう。

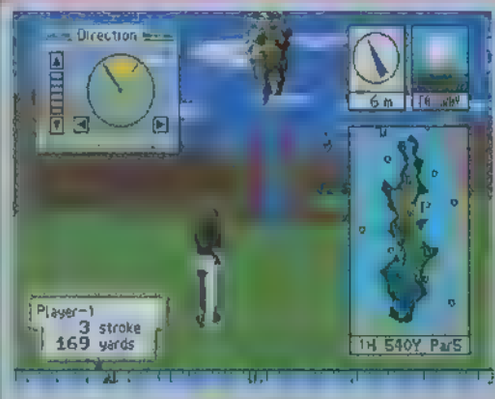
龍虎の拳

姿形は「龍虎」だがアレンジの妙技で別物に。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.1.14

オリジナルの『龍虎の拳』とは別物。売りだった拡大／縮小（お互いが近付くと画面がズームされる）を削り、オリジナルの操作形態に加えていわゆる普通の2D格闘ゲームタイプの操作を追加（5ボタンにそれぞれ技が振り分けられる）、必殺技のコマンドや技の性質なども変更されている……と、移植版というよりはセガチューン版『龍虎』とでも言うべき内容。スーファミ版ともまた別物で「移植に際するアレンジ芸」の時代を象徴していると言える。

デビルズコース



一見、普通のゴルフだが、岩が浮いていたりする。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.1.28

『遥かなるオーガスタ』のわずか1ヵ月後にさらに続編、しかも3作目『ワイアラエの奇蹟』をすっ飛ばして4作目が発売されている。『デビル』の名の通り悪魔のようなコースが勢揃い。池だらけのコース、デコボコのグリーンは当たり前、空中に浮かぶ岩に行く手を阻まれたり、遥か頭上のグリーンや溶岩コースなどなど、難易度最高峰。シリーズの操作に慣れていない人が遊ぶとホールアウトすらままならない。多人数で酒の肴にどうぞ。

いしいひさいちの大政界

MEGA-CD

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1994.1.28

いしいひさいち先生が描くキャラクターがイイ味を醸し出している本作。この微妙な神様の啓示に従い、無茶苦茶な人生を展開することとなる。

生臭い政界でたくましく生きろ

政治から地底人まで、何でもネタにするマンガ家いしいひさいちがキャラクターデザインした政界シミュレーション。同名マンガが原作と言いたいところだが、ゲームのほうには実在の政治家をモデルにしたキャラは出てこない。中曽根先生や竹下先生くらいは出して欲しかったが、やはり無理か。主人公はただの人。ある日突然、神から町で建設業を営む国田会一郎を総理大臣にせよと命じられ、主人公は秘書として国田をサポートすることとなる。無茶苦茶な展開だが、国田が国会議員になったとたん急死して、その地盤をそっくり受け継いで自分が政治家になってしまうので問題はない。ストーリーは3章構成で、国田を国会議員にする陣笠編、政界で足場を固めて政務次官を目指す中堅編、党を飛び出し新党で政権獲得を狙う党首編に分かれている。普段は市民の陳情に応えて人気や資金を集め、章の節目では選挙戦を戦い抜くことになる。やることは地味だが、イベントは生臭くも笑える政治ネタが多い。「最後はお金がものを言う」(説明書より引用)。

幽☆遊☆白書外伝

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：セガ
発売日：1994.1.28

霊力に頼らないステゴロ上等な戦闘シーン。本当に薄いストーリーがひたすら続くため、ゲームスタートから10分で耐えられなくなるかもしれない。

ゲーム自体も“素手で充分”レベル

「幽☆遊☆白書」は、連載終了の前後において当時の一線級家庭用ゲーム機のほとんどで1本以上の作品をリリースしているという人気コンテンツだった。もちろん、メガドラにも登場。それが本作『外伝』である。しかし、その内容はかなりアレなものだった。アドベンチャーにアクション風味を加えたスタイルで、コエンマからの指令を受けた幽助ら一行が、“獄門島”にいる大妖・超爛(ちょうじょう)率いる妖魔軍団と戦う様を描いている……と書けばそれなりなゲームに感じるが、中身は相当にダウナー。ストーリーには厚みがなく、戦闘にしてもやる気があれば霊丸や霊気の剣といった特殊攻撃抜きの素手喧嘩(すてごろ)で十分最後まで勝てるといった状態。おまけに、戦闘に負けたても、無制約に復活できるというヌルさだった。

本作で「メガドライブ＋幽☆遊☆白書」という組み合わせに対し、強いネガティブイメージが刷り込まれてしまった。しかし、この数ヵ月後、「幽☆遊☆白書」ゲームの傑作『魔強統一戦』がメガドライブで生まれることになる。

NFLフットボール'94

拡大することの好みは大きく分かれるところか。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.2.4

アメリカンな解説が音声でバリバリ入る、臨場感抜群なセガ製フットボール。本作はデータ主義を貫いている。攻撃が交代するごと自分の作戦の細かいデータが表示されるところが楽しい。ゲーム中に選手がボールを持つと、その選手を中心に画面が拡大されるのだけど、全体が見えなくなるのが好き嫌いの分かれるところか。個人プレイを重視するか、全体の動きを見るか。アクションゲームが得意な人は、本作をオススメ。

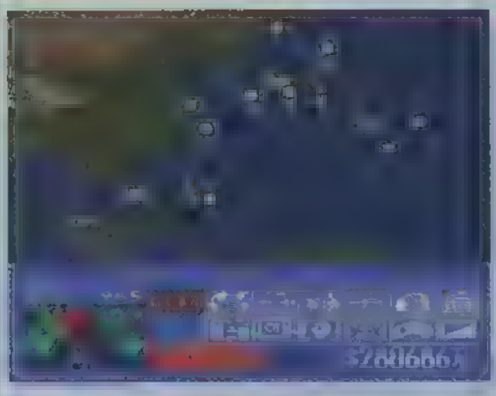
ウィンターオリンピック

公式ソフトではあるが、バリエーションは弱い。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.2.11

94年に開催されたリレハンメル冬季オリンピックを題材にしたスポーツゲーム。『オリンピックゴールド』とノリは一緒で、相変わらず日本語に対応していないのが寂しい。各種アルペンスキー、ジャンプ、モーグル、バイアスロン、ボブスレー、ショートトラックなど、遊べる競技は全部で10種目。フィギュアスケートやアイスホッケーはなく、ほとんどレースゲームのような構成になっていて、バリエーションという点では弱いソフトだ。

エアーマネジメントⅡ　航空王をめざせ



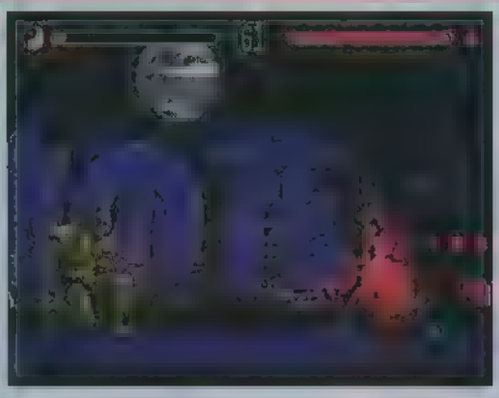
前作に比べて、世界地図や情勢がリアルになった。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1994.2.18

92年にメガドラでも発売された『エアーマネジメント』の続編が登場！ 今回は世界が7つの大きなエリアに分割され、すべてのエリアで利用者数ナンバーワンを目指す。今回からはハブ拠点都市が設定され、ハブに乗り入れないと地方都市への航路が開けないところがよりリアルになっている。操作性も向上、ボリュームもアップした正当進化版と言える。

それにしても湾岸戦争は、やっぱりゲームでも起こるのね。

エターナルチャンピオンズ



ワープする瞬間を激撮！とにかくキャラが濃い。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.2.18

起動すると、セガのロゴを殴って蹴ってぶち壊すド外道な対戦格闘ゲーム。タイトルの真ん中に「武士道」が輝き、土下座してお辞儀。いざ戦いが始まれば、敵を黄金の像に変えるわ、姿を消してワープするわ。さっきの「武士道」はフェイントだったのか！ アトランティス生まれの半魚人や、ボンテージの女忍者がルールを守るわけないんだけど。「アメリカ人の考えた東洋」のインチキさが、高い技術力（キャラが大きい）を塗り潰している。

クールスポット

高得点アイテムは「7up」のロゴを模している。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ヴァージンゲーム ／ 発売日：1994.2.18

炭酸飲料7upのキャラクター、スポット君を操作する横スクロール型アクション。7upと言われても日本ではあまり見かけないが、一応ペプシが販売している。スポット君はまんま赤い円盤に手足が生えたような奴で、得意技は泡飛ばし。目的は囚われの仲間を捜すこと。7upのボトルより小さなスポット君にとっては、単なる海岸も大冒険の舞台となる。アクションとしてはよくあるタイプだが、映像面ではセンスの良さが感じられる。

NFLプロフットボール'94

この方が国民的名解説者ジョン・マッデン御大。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1994.2.18

伝統あるマッデンフットボールの94年版。冒頭からジョン・マッデン先生がパラパラアニメでご挨拶。チームのデータを解説してくれるのでアメフトに詳しくなれちゃいそう。ゲーム自体は8つのフォーメーションに64種類の作戦を選び、攻撃を開始する。作戦の内容をしっかり把握していないと、敵選手の壁は崩せない。つまり、アメフトの知識が必要なゲームなのだ。ちなみにフェイントかけたときの、敵選手のうろうろしている姿は笑える。

真・女神転生

MEGA CD

ジャンル：RPG
メーカー：シムス
発売日：1994 2.25

根強いファンを獲得したRPGがメガCDに登場。しかし、その内容はライバル機に移植されたものに負けており、失望を味わうことになる。

こんなにおそくて、へいきなの？

スーファミで発売、日本のRPG史上5本の指に入ると言われる傑作RPGが、メガCDにパワーアップ移植！

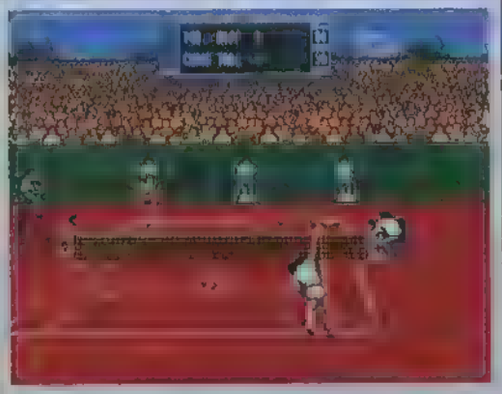
しかし問題が2つ。ひとつは『ドラクエ』『FF』以外に5本の指に入ると言われるRPGは20本以上あることと、この『真・女神転生』に関して言えばパワーアップした部分は一箇所の例外もなくすべてがダサいということだ。

日本映画の良いところだけを集めた斬新なスーファミ版の乾いたオープニングも、アニメ声と不出来な台詞のくっだらねえナレーション付きの三流劇画な絵に改悪され、メガCDオリジナル要素として付け加えられた重要キャラクターのバストアップグラフィックは、すべてがデザイナーの金子一馬のオリジナルを無視した安っぽい麻雀劇画仕様。金子一馬のデザインワークから大幅に外れたメガCDオリジナル悪魔が絵柄に似合わず強いとあっては、何をかいわんや。しかもスピードは、スーファミより数倍遅い。

蛇足・改悪という言葉はこのゲームのためにあるという資料のためにも、プレイしておいて損はない。

デビスカップ

ジャンル：スポーツ
メーカー：テンゲン
発売日：1994.2.25



このように極端に視点が低いので空振りしてしまうこと多々だが、慣れてしまえば十分に遊べる。ムサいボイス音は必聴すべき逸品。

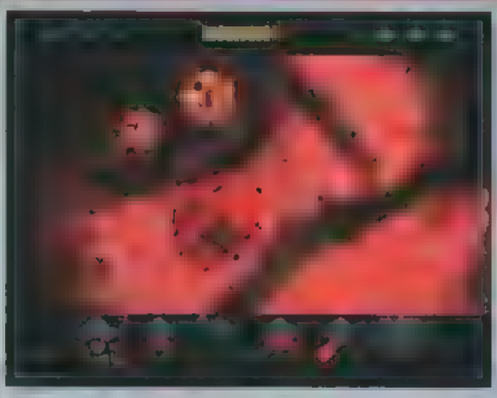
テニス版男の中の男、出てこいやー！

タイトルの『デビスカップ』とは、国際テニス連盟が開催する世界大会のこと。日本では「デ杯」と略される。あまり耳慣れない名称だが、1世紀以上も続く伝統ある男子テニスの大会だ。世界140ヵ国以上が参加し、トーナメント形式で頂点・デビスカップを奪い合う。

さて、あのテンゲンが放つテニスということで期待してしまうが、遊んでみるとわりとマジメに作ってある印象を受ける。しかしそこはテンゲン、抜け目ない。当然ながら選手は男子しか出てこないため、グラフィックはどことなくムサい感じがつきまとう。ゲーム中はリアルなサンプリング・ボイスを採用し、ジャッジの声はもちろん、ボールを打ち返すときに「ウァッ！」「ホゥッ！」……と、テニス特有の気合いを発するので、ムサさはさらに倍増！

ゲーム画面はよくある2Dテニスと同じ。ただし、視点が極端に低いので、奥から来る球の距離感がつかみにくく、慣れるまでは苦戦する。マシン相手に打ち返す「トレーニング」から始めて世界を転戦しよう。

マイクロコズム MEGA-CD

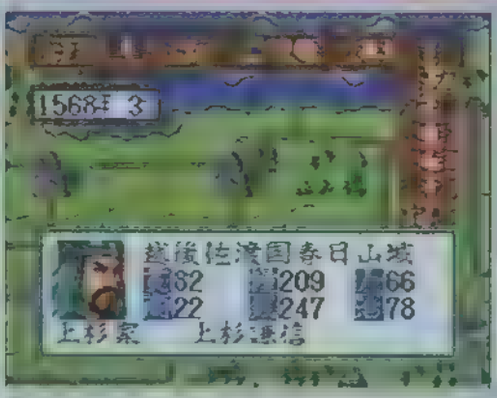


モツ系が苦手な方は、上の画面を見ないでください。

ジャンル：シューティング／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1994.2.25

巨大企業、サイバーテック社の社長の脳に注入されたマインドコントロールユニットを破壊すべく、潜水艇に乗ったり潜水服を着て、体内に侵入する3Dシューティング。もろに「ミクロの決死圏」の世界をフラクタルエンジン（パワー不足のハードでも動画を扱える技術）により、粗いが高速なムービーで表現。オプションを取ると、社長の胃に穴が空きそうな強力ショットが撃てる。ゲームオーバー時、主人公の恐怖にゆがんだ顔は見もの。

信長の野望・覇王伝

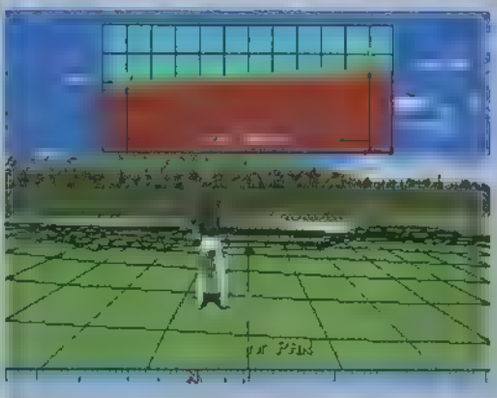


信長に負けないヒゲ面の謙信さま。BGMが大吉。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1994.2.25

一国一城制から、ひとつの国内にたくさんの城が。おかげで他国の攻略が激ハードに。おかげで京都回りの国は城が多すぎてうかつに攻められなくなっちゃった。『信長』シリーズにおいても、本作は近代戦を指向しており、勝負の決め手は鉄砲隊。それと「義理」の低い敵武将の寝返り。物量だけで攻めても、敵は安易に落とせない。知恵が必要なゲームになっているのだ。とくに籠城戦は延々と続きがちで大変だけど、そこも知恵と努力か。

ワイアラエの奇蹟



特色がないのは、ご覧になっていただければ……。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.2.25

「遙かなるオーガスタ」シリーズ第3作……だが、発売は一番最後で最終作。システムはほか3本と一緒で、コースもハワイ・ワイアラエを再現したもので、ゲームとして特色らしい特色はない。

このワイアラエというコース、海に囲まれているため、常に10メートル前後の突風が吹きすさぶ難コースだが、毎年1月にはPGAソニーオープンが開催される名門でもある。タイトルの“奇蹟”は、83年に青木功がチップインイーグルで優勝したことによる。

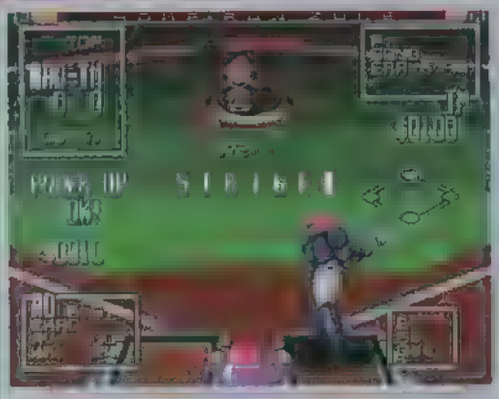
T2 ジ・アーケードゲーム

目の前に現れるT800！ それに被る仲間！ 邪魔！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1994.2.25

映画「ターミネーター2」の話に沿った、ガンシューティングの移植もの。T800（初期型ターミネーターの骨格）をガンガン壊せる爽快感と、倒しても倒してもわいてくる恐怖が背中合わせ！ 一般市民やレジスタンスが視界をふさいでジャマなので、つい射殺してしまう。武器は、弾数が無制限のマシンガンと、制限ありの強力なロケットランチャーの2種類。原作のアーケード版と内容は変わらないはずだが、CGがグレードダウンしていて苦しい。

2020年 スーパーベースボール

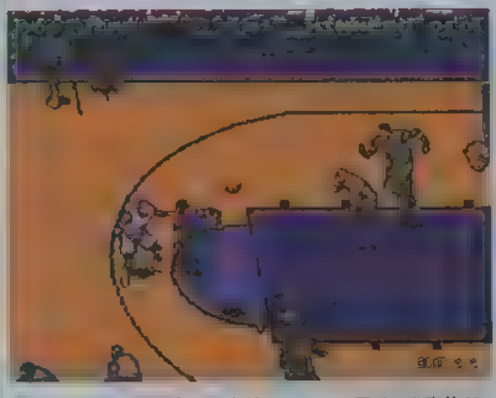


ロボたちの饗宴、デンジャラスベースボールが開幕！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1994.3.4

ネオジオから移植された未来世界の超人野球ゲーム。選手たちは普通の人間ではなく、機械化されているかもしくは完全なロボットである。試合中は試合内容に応じて賞金が支払われ、その場で選手をパワーアップさせることが可能。強化人間万歳。スタジアムにももちろん仕掛けがあり、地雷ゾーンまで用意されているのはさすが。ネオジオ版と比べると見劣りする部分もあるが、野球ゲームが少ないメガドラでは貴重なソフトだ。

ハイパーダンク・ザ・プレイオフエディション

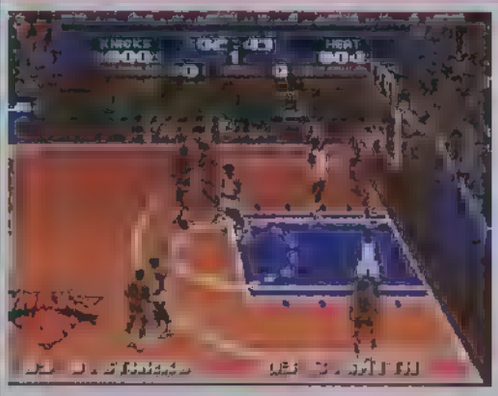


ボールを奪ってダンクを決めるにゃ暴力が近道だ！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：コナミ ／ 発売日：1994.3.4

バスケは格闘技だ！ そんな考え方をはっきりと押し出した、ぶん殴りバスケゲー。なんせボールをスティールするとき殴るんだもの。攻撃のときにディフェンスの選手に突っ込むと跳ね返されるんだもの。地味になりがちなディフェンスが分かりやすく描かれているから、ただ得点を取るだけで単調になりがちなバスケゲーに、新しい刺激を加えている。全選手は架空なのがちょっとさびしいけど、スリリングで鮮やか。対戦も熱くて楽しい！

テクモ・スーパーNBAバスケットボール

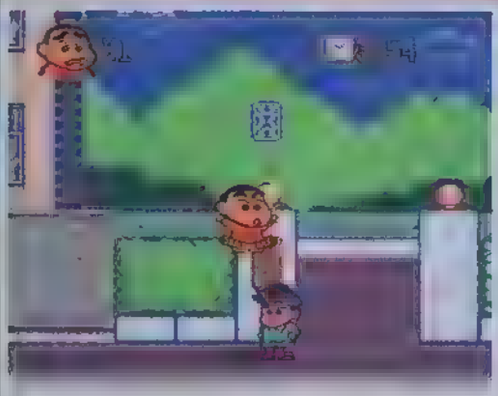


公式ゲームなのにトラベリングしまくった内容。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：テクモ ／ 発売日：1994.3.4

公式NBAのライセンスを取った93年版NBAゲー。フワーンと舞い上がるボールとみんな同じ姿の選手たち。せっかく公式なんだから、選手の個性が欲しかった。ロングパスはパスミスしがちだし、選手がうろうろしているからディフェンスはしにくいし、試合はいつも混乱気味で進みがち。鮮やかなダンクが決まると、選手のシュートシーンに画面が切り替わるという、派手な演出もなかなか見られなくてサビシイね。精進料理のような1本。

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児



敵となるご町内の皆様。原作では友達だったのに！

ジャンル：アクション ／ メーカー：マーバ ／ 発売日：1994 3.11

お母さんのみさえに叱られて、しんちゃんがイタズラの後始末のために、ご町内を駆け回る（カードを集める）ゲーム。まさおくんにも風間くんも襲いかかってきて、ぶつかると体力が減る。でんぐり返しやジャンプ蹴りや水鉄砲で泣かせるド。それにしても、ネネちゃんまで攻撃するなんて！「アクション仮面カード」を使うと無敵に。他人の家に上がりこんで「オラのイナリズシ みせてあげようか？」とおっさんギャグをかます園児がまぶしい。

ベアナックルⅢ

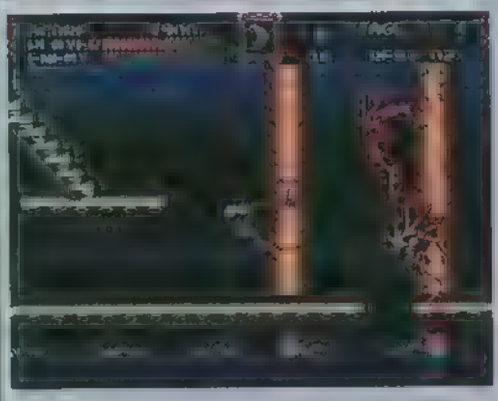
この組み合わせは消化不良を起こしそうな勢いだ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.3.18

またしても悪のシンジケートが復活し、魔の原子「ラクシン」を手に入れた。新たに加わった仲間は、ドクター・ザンことサイボーグじいちゃん！ ロボットアームを伸ばすわ、全身から電撃を出すわと人間性を投げ捨てている。1面の中ボスはオカマ船長、2面ボスはカンガルー、ああセガの看板タイトルが壊れていく……。隠しコマンドを入れるとオカマも操作できるので、ますます1作目からの主人公、アクセル&ブレイズの影が薄くなったような。

バンパイアキラー

ジャンル：アクション
メーカー：コナミ
発売日：1994.3.18



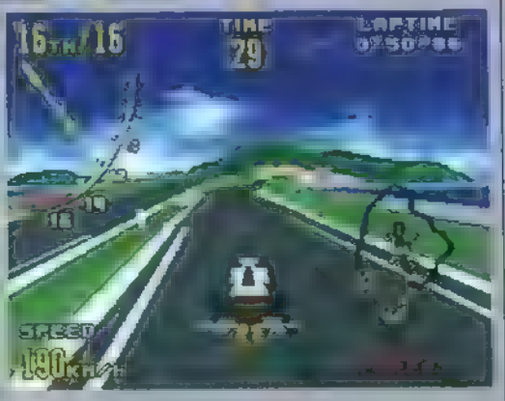
「悪魔城ドラキュラ」をメガドラの魔力で昇華させた作品。薄れたゴシック感を補ってあまりあるアクションゲームに仕上がっている。

人気シリーズ、メガドラと悪魔合体！

ファミコン時代から脈々と続く『悪魔城ドラキュラ（キャッスルバニア）』シリーズも、メガドラの遺伝子が混ざると異質なものへと変貌を遂げる。元々、中世の吸血鬼伝説をテーマにしたゴシックホラーだったが、本作では現代にぐっと近付いて1914年から物語は始まる。悪役は宿敵ドラキュラ伯爵ではなく、若さと美貌を保つために処女の血の風呂に入っていたというエリザベート・バートリー。主人公もベルモンド一族ではなく、分家のジョニー・モリスとエリック・リカード。このように設定上は従来のシリーズから外れたが、アクションゲームとしての手触りは初代『悪魔城ドラキュラ』や『悪魔城伝説』に近い。それらをベースに、多関節のボスキャラやラスタースクロールを多用した過剰演出の数々が加わり、いかにもメガドラらしいゲームに仕上がった。ユーザー評価は賛否両論で、ゴシックホラー色が薄まったことに対する反発がある一方、アクションとしての面白さを認める声も大きい。いずれにせよBGMが素晴らしいという点では両者の意見が一致する。

バーチャレーシング

ジャンル：レース
メーカー：セガ
発売日：1994.3.18



ゲームセンターに衝撃的な登場をした「バーチャレーシング」の移植作。「ポリゴン」の波を感じずにはいられなくなった瞬間だ。

セガ・バーチャルチップの底力！

ポリゴン技術は「ゆっくりと来た黒船」だった。ドライブゲームは突き詰めれば「実車の再現」だから、オブジェクトを現実の立体として扱えるポリゴンが早くから投入された。しかし、アタリの『ハードドライビン』はギャグにしかならなかったし、ナムコの『ウィニングラン』でも、リアルな挙動がわい雑なポリゴンのかけらに埋もれてしまった。

このゲームのROMカートリッジは縦長で大きい。「SVP」（セガ・バーチャプロセッサ。任天堂のスーパーFXチップに該当）が搭載されているからだ。メガドラの12倍の処理能力を持つチップ、そんな無茶な代物を開発してまで「秒間9000ポリゴン」にこだわった。セガが本気を出せば出すだけ、2Dゲーム機の終わりがひしひしと感じられたのだ。

SVPの力を借りて、メガドラは原作の「骨格」をどうにか移植している。業務用の可動式コックピットはなくとも、たとえ車体の一部が欠けて背景が透けて見えようとも、視点変更やスリップストリームという「ポリゴンの風」が吹き抜けていく。エクゾースト音が哭いていた。

ゲームのかんづめ VOL.1 MEGA CD

往年の名作を8本収録したソフト。缶詰に入っている。

ジャンル：その他 ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.3.18

「ゲーム図書館」で配信されていたゲームを、CD-ROMにまとめた総集編の第1弾。本当に金属製のカンヅメに入ってるのがすごい。セガの古典的な名作『フリッキー』(母鳥がヒヨコたちを連れて帰る)、過激なおはじき『ハイパーマーブルズ』、エアーホッケー皇帝を目ざす『パドルファイター』を収録。そして『ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー』は、PSⅡの登場人物たちのプレストーリーが楽しめる。ナビゲーターは林原めぐみ。

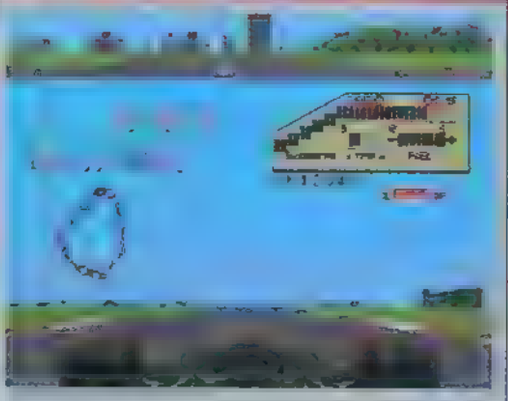
ゲームのかんづめ VOL.2 MEGA CD

こちらは12本詰め込んだお徳パック。オススメ品だ。

ジャンル：その他 ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.3.18

VOL.1の8本に対して、こちらは12本も入っていてお得感が大きい。『テディーボーイブルース』(石野陽子の歌!)やPSⅡのテキストアドベンチャー4本(ネイ編を含む)など「名作のベスト盤」としても価値は高いが、『16t』が他のタイトルを食うぐらい強烈すぎる。瞳の中に荒野を持つ「アップル がいきち」(囚人服)が、「16t」を投げて敵も自分も潰す! 「このゲームはどくでんぱによってつくられている」というキャッチもすさまじい。

F1サーカスCD MEGA CD


3D時代の波に乗ったら別物になってしまった。

ジャンル：レース ／ メーカー：ニチブツ ／ 発売日：1994.3.18

上空からコースを見下ろした視点の『F1サーカス』を、コックピットからの3D画面に変更したドライブゲーム。アレンジというより、これは別のゲームだよ! 立体感を演出するため、道ばたに並べられた建物は粗末なドットで描かれ、「3Dのリアリティ」を土台から崩していく。何回コースアウトしても1着を取れるのはサービス仕様……のわけがない。歴代『F1サーカス』のBGMが収録されたCD音源が、ファンにとっては心のオアシスかもしれない。

ハイムドール MEGA CD

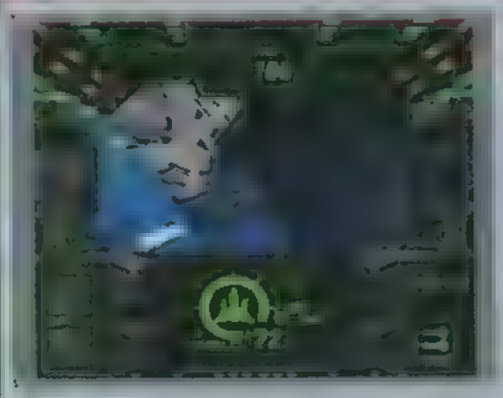
海賊は素手が最強とばかりにボタンを連打連打連打!

ジャンル：RPG／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1994.3.18

イギリスのメガドラソフト開発の雄・コアデザイン制作のRPG。8ビット時代の海外の探索型クオータービューRPGに近いテイストを漂わせる、当時としても懐かしいタイプの1本。

戦闘は敵が攻撃しようとしたモーションを見計らってカウンターを当てる方法なので、あらゆる武器よりも振りが早い素手が最強と気付くのに時間はかからない。バイキングだけあって主人公のハイムドールさん以下の愉快な仲間たちのヒゲ率はぶっちぎり。

AX-101 MEGA CD



表示されるほぼすべてがレンダリングCG、万歳!

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.3.25

全編CGムービーで構成された3Dシューティング。『スターブレード』のように自機は操作できず、決められたルートをたどりながら機銃で敵機を撃破していく。背景だけではなく動き回る敵キャラもレンダリングCGのアニメーションで表示され、背景とキャラで質感が変わったりしないのはすごい。ただ、敵のバリエーションに乏しく展開も単調なため、ゲームとして高く評価されることはなかった。開発元はマイクロネット。

V・V

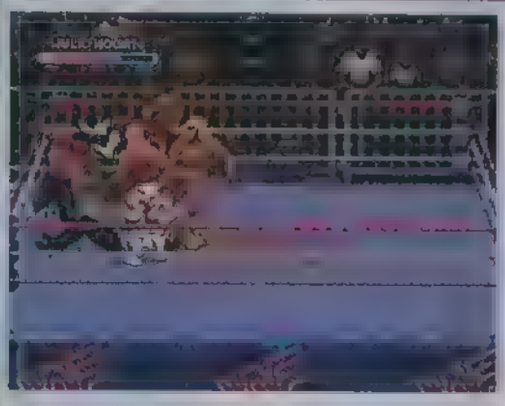
マニュアルにあるように本気で敵が硬すぎる!

ジャンル：シューティング ／ メーカー：テンゲン ／ 発売日：1994.3.25

東亜プランの縦シューティングを、テンゲンが移植したソフト。補助攻撃をする2つのオプションをつけた自機を操り、星を集めてその数に応じた（ゲージを合わせる）パワーアップをしていく。東亜ゲームには珍しく、無敵になるボンバーがないので、難易度は激辛。オプション切り替えで、ボンバーありの『グラインド・ストーマー』（海外版）を遊べるのが救いだ。マニュアルの「とても家庭的（硬ぇ敵）です」は、冗談になってません。

WWFロイヤルランブル

ジャンル：スポーツ
メーカー：アクレイムジャパン
発売日：1994.3.25



これがロイヤルランブルモード。リングが筋肉の渦に飲み込まれたら、それはプレイが熱くなる前触れだ。素直に燃えに燃えろ！

WWFゲームときたらアクレイム

アメプロゲームの老舗・アクレイムのメガドライブ作品第1弾。スーファミでリリースされた『WWF スーパー・レッスルマニア』がベースになっており、連打によって技が発動するという、当時としては王道の操作システムが採用されている。

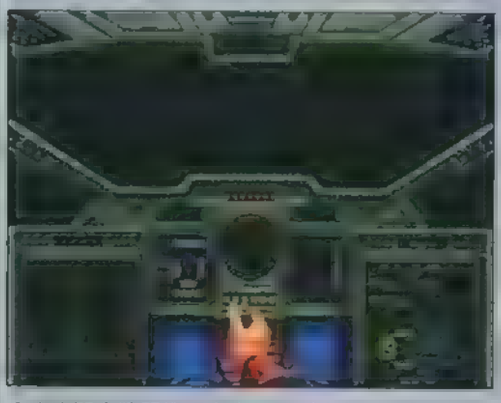
やり所は、時間が来ると次々と選手がリングインしてくる混沌マッチ「ロイヤルランブル」モード。乱入時は、ブザーが鳴ったりというような演出はなく、いつの間にか選手がいたりするので、気がつけばリング上は筋肉の寄せ鍋状態となっている。だが、古き良きガチャ押し仕様に加えて、この大混戦だけに、自然とプレイも熱くなっていく。

実はスーファミでも同作品は発売されており、収録されている選手に若干の違いがある。メガドラ版のみに登場するのは、ハルク・ホーガン、アーウィン・R・シャイスター（IRS）、パパ・シャンゴなど。特にホーガンは、これがWWFゲーム最後の参戦となった。プロレス史的にも意義深い一品だ。

ウイングコマンダー

MEGA CD

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1994.3.25



宇宙空間を戦闘機で自由に飛びまわることができる。この戦闘シーン以外にもプレイヤーを飽きさせないファクターが詰まっている。

壮大な宇宙戦争シューティング

海外PCから移植された3Dシューティング。日本での知名度は低いが、海外では映画化されるほどのメジャー作品。高度な知能と凶暴な性格を併せ持つキルラシー星人と地球連邦との星間戦争を背景に、正統派宇宙戦争SFなストーリーが展開される。主人公は空母タイガーズ・クロウに配属された新米パイロット。パトロールや輸送船の護衛といった様々なミッションが与えられる。戦闘機の操作は6Bパッドをフル活用させるほど複雑なものだが、宇宙空間を自由に飛び回る開放感は本作独特のものだ（国産3Dシューティングはルートが決められていることが多かった）。また、淡々とミッションをこなすだけでなく、空母のクルーたちとの会話やビジュアルシーンが凝っていて退屈しない。アメコミ風な絵柄は気になるが、声優陣は豪華で声だけ聞いていれば日本のロボットアニメ風でもある。なお、敵のキルラシー星人は猫型人間で、戦闘中に通信を送ってやると「エテ公が！ せいぜい楽しませてくれよ！」と猿型人間である人類をバカにしたメッセージが返ってくる。

ダンジョンマスターⅡ　スカルキープ　MEGA CD

このように常に食料と水を確認、確保するのが重要。

ジャンル：RPG／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1994.3.25

リアルタイム性にこだわった、パソコン用3DアクションRPGの移植版。時間が経つと空腹になり、ノドも渇く「働かざる者食うべからず」システムが素敵で、序盤は食糧集めに追われる。モンスターを倒すと生肉に変わったり、画面上にあるモノは何でも投げつけられたり、自由度がケタ違いに高い。ドラゴンと出会って「ステーキが歩いてきた」と舌なめずりできたら一人前。ダンジョン内だけでなく野外も歩き回ったり、用心棒にケンカも売れる。

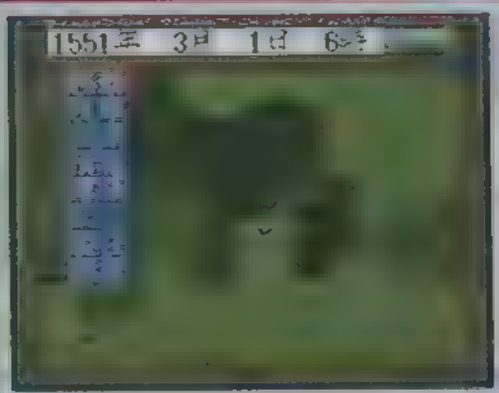
タイムドミネーター

『ソニック』クローンだが、不満は多かった。

ジャンル：アクション　／　メーカー：ビック東海　／　発売日：1994.3.25

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の影響下にある高速ジャンプアクション。主人公がどんどん加速していくところがズバリ『ソニック』そのもの。しかしながら走っていった先に敵が配置されていたり、方向指示がなくどこに向かえばゴールなのか分からなかったりと、何かとストレスのたまるステージ構成が不評だった。調整次第ではもう少し良くなったと思えるだけに残念。ドラムの鳴りっぷりは『バトルマニア大吟醸』を思い起こさせる。

信長の野望・覇王伝　MEGA CD



ゲームも楽しめるうえ、サントラCDとしても機能する。

ジャンル：シミュレーション　／　メーカー：光栄　／　発売日：1994.3.25

信長のヒゲ面の背後に流れる、菅野よう子の音楽。

ああ、甘くて切ない調べが戦国時代に流れる。これぞメガCDのパワーだ！

……っていうか、ゲームを遊ばないでも、そのままCDプレイヤーで音楽だけを聴けるので、サントラのようにして楽しめちゃう。やっぱ好きなのは、大名が死んだときに流れる「陰雨蕭々」かな。一度、聴くと忘れられない名曲。

タントアール

これが「アニマルサウンドシャワー」。味わい深い。

ジャンル：その他 ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.4.1

凸凹コンビの探偵2人が、脱走犯（『ボナンザブラザーズ』のモボとロボ）が出す挑戦状を受けて立つ、という形を取ったミニゲーム集。「アーケードモード」では、「迷い道くねくね」（迷路の出口に到着する）や「アニマルサウンドシャワー」（例題の動物が鳴いた順番通り、動物を鳴かせる）など、名前に味のあるゲームを次々と解いていく。4人同時プレイができ、フリーモードがある分だけ、後に発売されたセガサターン版に勝っているかも。

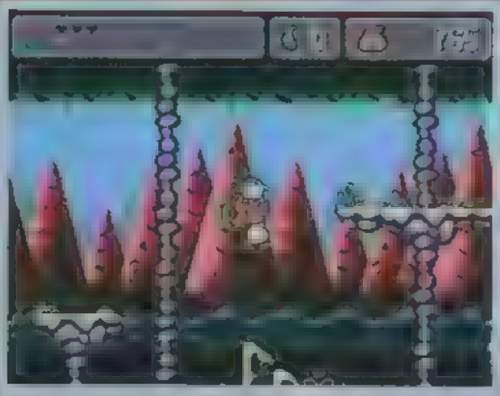
ぽっぷるメイル MEGA CD

移植してアクション性が高くなり、萌え度も上昇!?

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.4.1

パソコン用アクションRPGを「セガファルコム」が移植したソフト。初め『シスターソニック』の名前で発表されたが、何の因果か、本家のタイトルに戻ったいきさつがある。元のパソコン版は、敵に体当たりするだけだったが、メガCD版は「剣を振る」「盾で防御する」という動作が加わり、アクション性が高くなった。主役・メイルの声優は、林原めぐみ。後に同じキャストでドラマCD化されると、アニメ版「スレイヤーズ!」そのまんまだった。

モンスターワールドⅣ



アーシャのために、何でもするペペログゥ（泣）。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.4.1

『ワンダーボーイ』に始まった『モンスターワールド』シリーズの、有終の美を飾る作品。アラビア風の世界で、女の子・アーシャが元気いっぱいに戦うアクションRPGだ。ドット絵の完成度が抜群に高く、アーシャの仕草も可愛らしい。おしりを振って宝箱を開ける後ろ姿にメロメロ！ ペットの「ペペログゥ」の活躍にも見惚れるばかり。隠れたスイッチを発見、凍らされてジャンプの足がかり、どこまで主人想いなんだペペログゥ……。

ドラゴンボールZ 武勇列伝

ジャンル：アクション
メーカー：バンダイ
発売日：1994.4.1

遠く離れたり、宙に浮いた状態を魅せるために斬新な画面割りをした本シリーズも、クリリンを引き連れてメガドラに登場。

メガドラの売りはクリリン

本作の売りは「クリリン登場」。名バイプレイヤーである彼が格闘ゲームで使えるのはメガドラだけ！（当時）。スーファミの同シリーズはブロリーや魔神ブウといった派手な敵キャラが追加されるのに対し、メガドラはクリリンやギニュー隊長といったあまりに渋いラインナップ。アレか、スーファミとメガドラの差ってことかとひねくれたくなりますが、これはきっと敬意の表明に違いありません。家庭用ゲーム機のいぶし銀には、いぶし銀のクリリンが似合うのです。システムはスーファミ版『超武闘伝』とほぼ同一ですが、格闘ゲーム流行中の世相を考慮してか、スライディングキックが全キャラに追加され、接近戦に花を添えています。この技、立ちガード不可の上結構な速度でカッ飛んでくるためなかなかの脅威。結果としてCPUキャラはフリーザもトランクスもギニュー隊長も野球選手並みに滑り込んできます。互いの足元を狙いあう緊張感もまたいぶし銀なのでしょうか？　ストーリーモードで展開する「IF」もツボを突いたいぶし銀的内容と言えるでしょう。

ファンタシースター 復刻版

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1994.4.2

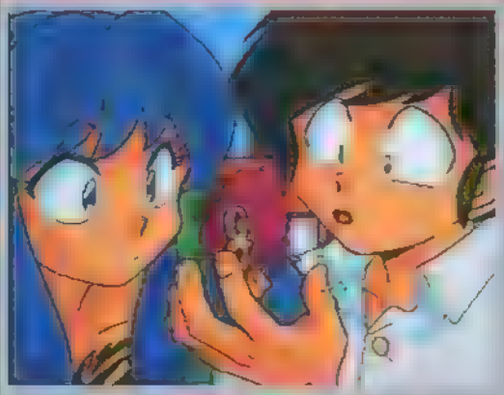
最初はプレゼント商品だったものが、好評につき一般発売されたもの。中身は本当に「復刻」されたもので、懐かしさ満載でした。

ファンタシースターのルーツを探れ

5年前、という過去は「回顧」と呼ぶには最近すぎる。ほんの昨日のように思えた初代『ファンタシースター』がプレゼントキャンペーン（『千年紀の終りに』の発売に際して）の賞品として注目を集めたとき、何だかトシを食った気がした。内蔵バックアップRAMの電池も切れる頃だしね、と見守っていたら、応募者多数で大好評につき、一般発売が決定！　むやみにノリがいいのがセガらしい。

CGの描き直しや、バランス調整などサービスもなく、当時のありのままの復刻である。電源を入れるとマークⅢのロゴまで出るし、ってホンマに中味はマークⅢ用の『ファンタシースター』＋メガアダプタのチップじゃないんですか？　FM音源にも対応してないし。滑らかな3Dダンジョン、始めに「パルマ星　カミニート居住区」と漢字カナ交じりでおおッ！と驚かせたけど後は全部カタカナだけ。序盤は街の近くで1匹倒すたびに逃げ帰って回復（2匹出るとアウト）……あぁ、懐かしい味が蘇える！　思い出の宝箱の中には、涙漬けのしょっぱいメモリーが詰まってました。

うる星やつら ディア マイ フレンズ MEGA-CD



「うる星やつら」のキャラがフルボイスで動く！

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：ゲームアーツ ／ 発売日：1994.4.15

『ゆみみみっくす』のノウハウを一段と進化させた、アニメーション＋アドベンチャーゲーム。『うる星やつら』のラムちゃんやあたるたちが動き&喋りまくり、字幕は「セーブ／ロード」ぐらいという徹底ぶり。「見るだけ」のデジタルコミックと違い、画面上のいろんな場所をクリックして、隠れキャラを探せたり、「コタツネコの張り手を食らう」などの反応も楽しめる。まさに、バーチャル友引町！対戦格闘などのミニゲームも3本入り。

バトルファンタジー MEGA-CD

なぜか対戦格闘になる戦いのシーン。不可解だ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：マイクロネット ／ 発売日：1994.4.15

様々なジャンルの要素を組み合わせたファンタジー対戦格闘。壊滅的な絵の下手さに目を奪われがちだが、真の注目点は「成長させるモード」にある。いきなりRPG風のマップ画面から始まり、各地での戦い、ジムでのトレーニング、ギルドからの依頼を通じてキャラクターを成長させていく。戦いが対戦格闘、ジムが『プリンセスメーカー』風なのはいいとして、ギルドの依頼がシューティングになるのは納得がいかない。不可解なゲームだ。

キャプテンラング

これも「ソニック」クローンか。恐るべし。

ジャンル：アクション ／ メーカー：データイースト ／ 発売日：1994.4.22

ワンボタン操作のジャンプアクション。気ままな海賊ラングが、魔法石エスメラルダを巡って大海賊ベルナルド一家と戦う。やはり「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の影響からは逃れられなかったらしく、ジャンプと踏みつけとジャンプキックを駆使しつつひたすら走り回ることになる。それなりに凝った演出をしている箇所もあるが、DECOゲー独特の奇怪なセンスはなく、ちょっと難易度が高めな普通のアクションとしてしか楽しめない。

爆伝 アンバランスゾーン

MEGA-CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：ソニーミュージックエンタテインメント
発売日：1994.4.22

これが爆風スランプ扮する「爆神」の方々。残念ながらゲームの出来のほうは本当に「残念！」と言うしかないものになっている。

ソニー謹製、笑えないバカゲー

謎解き要素がほとんどなく、コマンドを選んでリアクションを楽しむギャグ連発のアドベンチャー。総監督は爆風スランプ、キャラデザインは赤塚不二夫とスタッフは非常に豪華。主人公のぱんど宅人の元に突如現れた4人の爆神（爆風スランプのメンバー）が、彼を勝手にアンバランスゾーンへと引き込んでしまう。原始時代、江戸時代、近未来とめまぐるしく舞台は変わり、その中で主人公はバンドを組み、音楽の力で壊れた世界を立て直していく。意味不明なストーリーだが、バカゲーは意味不明なほうが愉快なので問題はない。ギャグアドベンチャーの先駆者『スイッチ』は意味不明だからこそ支持された。だが本作は逆に、ユーザーから最低レベルの評価を下されている。ソニーがプレステ発売前にセガを潰そうとして送り込んだ刺客だとさえ言われた（SCEではなくSME発売なのだが）。ローディングのタイミングが悪く、ギャグのリズムがことごとく破壊されているのがその原因だ。爆風スランプの棒読みな台詞も致命的だった。気の毒なほどに滑ったバカゲーである。

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

MEGA-CD

ジャンル：RPG
メーカー：ポニーキャニオン
発売日：1994.4.22

現在は、なかなかリリースされにくい（特に日本市場）本当の本格派RPG。こういうタイプのゲーム、大事だと思うんですけどねえ。

冒険生活シミュレーター

海外や国内で定評のあるテーブルトークRPG『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』の第2版のシステムに準拠。その公式設定のひとつ「フォーゴットン・レルム」を舞台にした、『ダンジョンマスター』タイプのファンタジー冒険生活シミュレータ型のRPG。

このタイプのRPGはもうプレイヤーがネットワークRPGに移行し新作が発売されなくなって、すっかり死んだジャンルになってしまった。しかし、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』なんかのテーブルトークRPGやリプレイ集を追いかけていたようなコアなRPGファンなら、ウォーターディープの世界に思いをはせたり、なじみのある呪文やアイテムにニヤリとしたり、設定を楽しんだりできるはずだ。

登場するモンスターも、ビホルダーをはじめとして『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の公式設定に準拠している。初めてマンティスウォーリアーに会ったら、だいたい死ぬ羽目になるようなところまで押さえられているのは嬉しいんだかムカつくんだか。

ヘブンリーシンフォニー MEGA-CD

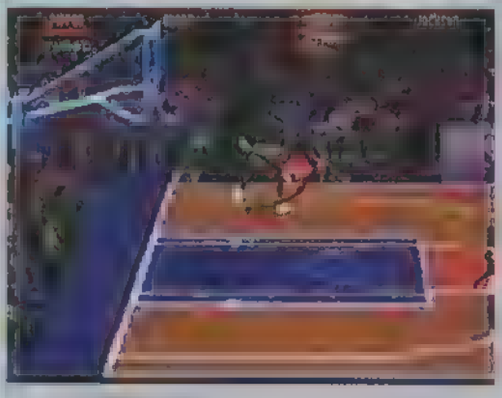
このゲームでコーナーに突っ込むと微妙な気分に。

ジャンル：レース ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.4.23

フジテレビの協力を得て作られたF1レースゲーム。メガCDの機能を生かし、背景を画面奥に傾ける『F-ZERO』式の擬似3D表現が用いられている。監修は川井一仁氏。

ただレースをするだけではなく、F1というスポーツの空気感そのものを再現することに注力していて、予選や解説部分にも本作特有のこだわりを見ることができる。もちろんドライバーも実名を使用したものになっている。

NBAジャム



2on2たが選手は実名。楽しく遊べて愉快痛快。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1994.4.29

衝撃の2on2！ デカとチビのコンビがキビキビと動き、ボールを奪いあう。トラベリングになるとシューズが点滅したり、シュートで5メートルくらい飛んだり、ディフェンスしていたら相手にぶっ飛ばされたり、とにかくバカっぽいのが楽しい。ボタンひとつでロングパスからアリウープ、ハンハンドダンクをズバッと決められる。NBA公認だから選手も実名。BARKELYとJOHNSONのコンビプレイやPIPPENとGRANTのテクニックが存分に味わえて痛快。

アウトランナーズ

事故るとこんなことになってしまう。BGMは抜群。

ジャンル：レース ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.5.13

「原作（アーケード）を忠実に再現」という意味では、落第点しか取れないドライブゲームの移植ソフト。しかし、初代『アウトラン』の美学をけっ飛ばす破れかぶれ魂は、百点満点に受けついでいる。どんな名車も「選べる8台の中のひとつ」にすぎなくなった。時速300キロで自転車や象が走り、車が横転すると、ダッシュで追いかけるドライバー！ 1人プレイでも上下二分割の画面は目は疲れるが、メガドラ版に追加されたBGMは聞きごたえあり。

仮面ライダーZO MEGA CD

粗い画質が惜しい！ DVDでリリース希望。（ムリ）

ジャンル：アクション ／ メーカー：東映ビデオ ／ 発売日：1994.5.13

雨宮慶太監督が、石ノ森章太郎の原作マンガ版にオマージュを捧げた（顔に浮かび上がる傷やノーヘルで走る変身前のライダー!）劇場版ライダーを元にしたゲーム化。SFXをふんだんに駆使した映像が流用され（映画では未使用の分を含む）、雨宮デザインのグロテスクな怪人が街を炎上させるシーン、さらに大葉健二（「宇宙刑事ギャバン」の一条寺烈）らがゲスト出演した勇姿を楽しめる。メガCDの特性上、画質がイマイチなのが惜しい。

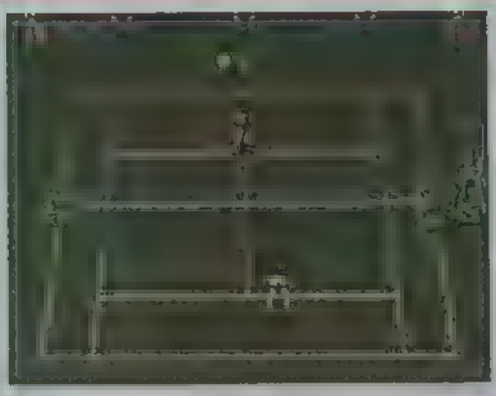
ロードス島戦記 英雄戦争 MEGA CD

イベント毎のアニメは豪華なのに、戦闘画面が……。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.5.20

原作はテーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の誌上ライブだったのに、出渕裕のイラスト（特に女エルフのディートリッヒ）があまりに素晴らしかったこともあり、小説化、アニメ化、ゲーム化ととんとん拍子に膨らんでいった「ロードス島戦記」。その「英雄戦争」編のRPG。イベントごとにアニメ（OVA）が入って豪華。メインのストーリー以外にもイベントがあり、膨らみある世界が広がっている。ただし、戦闘画面がチープすぎてアニメが泣くぞ。

ウィンブルドン



近年のテニスゲームの基礎が詰まっている。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.5.20

メガドラ最初で最後の公式ライセンスを取得したテニスゲーム。ウィンブルドンを舞台にプレーヤーを育成しつつ、チャンピオンを目指す。マルチタップを使えば4人同時のダブルス対戦が可能。

目新しい点はオプションで軌跡表示、着弾ポイントなどの表示をオン／オフできるところ。シンプルな操作でストローク、スライス、ロブを打ち分けられるあたり、現代テニスゲームの基礎型が完成しており、非常にマジメな印象を受ける。

モータルコンバット

世界を震撼（様々な意味で）させた大ヒット作。

ジャンル：アクション ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1994.5.27

言わずと知れた残虐格闘ゲームの金字塔。発売当時のゲームレビューでは「派手なグラフィック」の一言で片付けられた水芸のごとき流血描写は現在でも色褪せることはない。年齢制限という概念が存在しなかった日本ゲーム市場に問題を投じるキッカケ……には全然ならなかったが、同時期に発売されたスーファミ版では残虐描写を全面カット。メガドラ版では隠しコマンドの入力によって鮮血が吹き出したので、好き者は迷わずメガドラ版を購入していた。

F117ステルス オペレーション：ナイトストーム

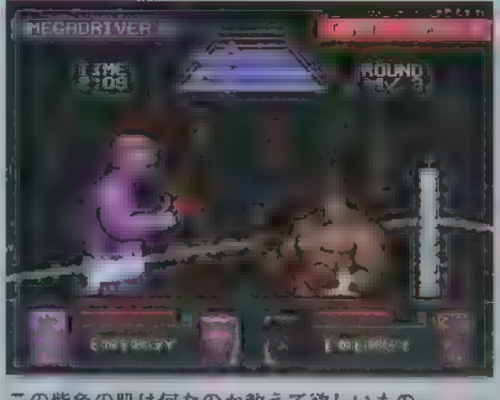
ただのフライト物ではないミッションが味わえる。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：EAビクター ／ 発売日：1994.5.27

当時「見えない機体」として話題になったステルス機、F-177を主役にすえたフライトシミュレータ。例によってなめらかなポリゴン描画で洋ゲーの技術力を見せつけている。

主役がステルス攻撃機（戦闘機にあらず）なだけに派手なドッグファイトはあまりなく、たとえば仲間のF-16に地上の攻撃目標を指示したり、夜間爆撃を行ったりと地上攻撃任務が重視されている。他のフライトものとは一味違ったミッションが味わえるだろう。

グレイテストヘビーウェイツ

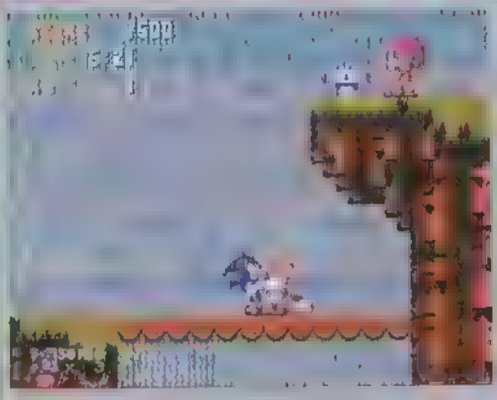


この紫色の肌は何なのか教えて欲しいもの。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.5.27

「ホリフィールド ボクシング」をベースに、モハメド・アリ、ジャック・デンプシー、ジョー・ルイスといった歴代ヘビー級チャンピオンのキャラを追加したボクシングゲーム。8人の実在するボクサーと戦うことができる。2Dなのに視点がぐるぐる回るカメラワークはもちろん健在。キャリアーモードでは自分で作ったボクサーを育成しつつランキングを上げていく。それはいいんだが、肌の色を緑や紫に設定できるのはどうかと……。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3



「ナックルズ」が登場。やり込み要素も加わった。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.5.27

シリーズ3作目にして、ソニックのライバル「ナックルズ」(ハリモグラ)が初登場。「テイルス」(シッポの2本ある狐)を使って遊べるようになり、ソニックも「スーパースピンダッシュ」や「W回転ダッシュ」といった新技を身につけた。クリア後も隠しコースを探すなど“やり込み性”が高く、「コンペティション」の2人対戦もアツい。『3』だから「3D」を目指して開発されていたが、3Dチップ(SVP)が間に合わなかった残念な裏話もある。

ロボコップVSターミネーター

近未来ロボット、夢の共演と相成るが難易度は地獄。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ヴァージンゲーム ／ 発売日：1994.5.28

ハリウッド版の『スーパーロボット大戦』こと2大ロボ、ROMカートリッジの中で夢の競演！ 自分はロボコップを操り、道路やビルの上に待ち伏せるターミネーター(殺しても怒られないのでたぶん)を倒していく。スカイネットとオムニ社の関係が激しく気にかかるが、ロボコップもホーミングやショットガンなど、殺害しか眼中にないパワフル武装を持ち、この並行世界でも警官サイボーグなのかどうか疑わしいんだが。後半ステージは地獄のムズさ。

ドラゴンズ・レア MEGACD

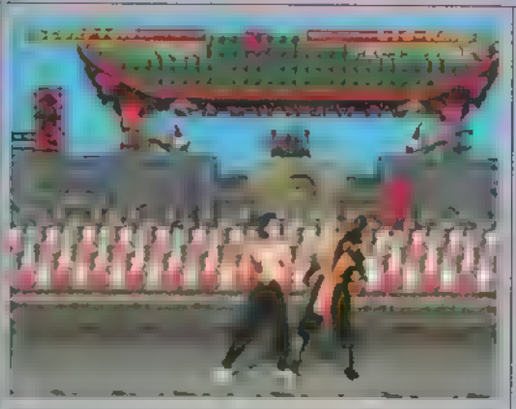
「適切な方向orダイ！」な設定が異国の香りを届ける。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.6.3

勇者ダークが囚われの姫君を救うためにドラゴンの巣(ドラゴンズレア)に潜入する、LDゲームの移植もの。原作がディズニー出身のクリエイター、ドン・ブルース(監督した『タイタンAE』はコケたが)の作品だけあって、「動き」へのこだわりは素晴らしい。画面や剣が光ったとき、適切な方向キーやボタンを押すとピンチを逃れられる。間違えば即死！ いかにも怪しげなフラスコを一気飲みするノリはすごいが、移植度は高い。

モータルコンバット完全版

ジャンル：アクション
メーカー：アクレイムジャパン
発売日：1994 6.3



流血どころか、あのフェイタリティまでも完全移植！　もちろんコマンド入力が激ムズかしいままの移植となった。言うことナシ！

史上初のデジタル阿鼻叫喚地獄格闘

前作の発売から1ヵ月後にリリースされた『完全版』。何が完全版かと言えば最初からバリバリ流血しまくってるという点に尽きるのだが、イチイチ隠しコマンドを入力してたMKユーザーにとっては朗報だった。流血以外にも前作ではカットされたフィニッシュ・ムーブの必殺フェイタリティ（日本名称「究極神拳」）も完全移植され、アーケード版そのままの興奮が味わえたのも特徴。だがソレ以前にアーケード版が日本国内にどれだけ普及していたか疑問だったりもする。

16ビットによって描写能力がアップしたので「他に負けないインパクト」を目指した結果、誕生した実写取り込みキャラのビジュアルは強烈無比だったが、それよりもゲーム中に飛び交う謎の日本語のほうがマキシマムインパクト！　このフィーチャーが北米では受けに受けたらしいが当時の日本市場では「カン違いはなはだしい」とバッサリ断罪評価、人気は今イチ伸び悩んだ。究極神拳コマンドの尋常じゃない難易度の高さも「文化の壁」を感じさせたね。

FIFAインターナショナルサッカー

ジャンル：スポーツ
メーカー：EAビクター
発売日：1994.6.10

サッカーゲームの変革期に産み落とされた作品。コーナーキックは囲みで表示されるなどグラフィックセンスは群を抜いていた。

優雅で繊細なフットボール

94年にアメリカで開催されたワールドカップの印象が今ひとつ薄いのは、たぶんその前年に起こったあの呪わしき“ドーハの悲劇”のせいだったのだろう。前年にはJリーグが発足、その年の流行語大賞にまで選ばれ、にわかサッカーブームが起きていたこの頃、サッカーゲームもまた大きな転機を迎えようとしていた。コナミは『ウイニングイレブン』シリーズをスタート、そしてエレクトロニック・アーツ初のサッカータイトルである本作は、たぶん「FIFA」の名前を冠にした最初の公認ソフトでもある。まず目を引くのはクォータービューの画面デザイン。細やかな選手たちのアニメーションに加え、抑えた色調のピッチなど、どこかヨーロピアンな印象の残る品の良いグラフィックセンスは、サッカーというよりは“フットボール”と呼びたくなるような“優雅さ”を漂わせている。でも、普通にエキシビジョンプレイを始めると、最初に表示される対戦カードが日本とアメリカってのは、当時のこの地でのサッカーに対する無理解を反映しているようで、ちょっと物悲しい。

MEGA DRIVE

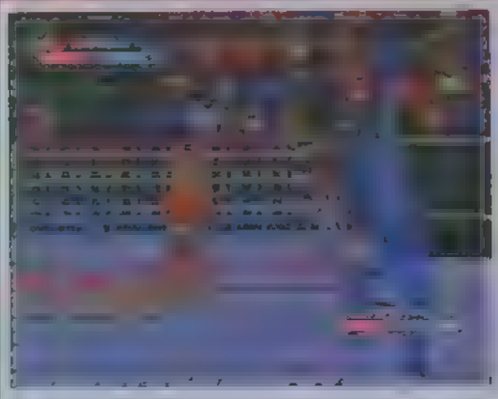
新創世紀ラグナセンティ

メガドラのRPGを充実させるべくして誕生!

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.6.17

「メガロープレプロジェクト」(メガドラのRPGを充実させる計画)第1弾として登場したアクションRPG。当時、開発者も認めていたように、見かけはモロに『ゼルダの伝説』。主人公は魔法をかけられてモンスターの言葉を分かるようになり、時にはモンスターになって殺されかける経験を通じて、「勇者の正義」の疑わしさと向き合う。動物を2匹組み合わせる「トリニティ・システム」がユニークだ。パズル性が非常に高く、根気のいい人向け。

WWFマニア・ツアー MEGA CD



金網マッチも追加されたが、妙に静か。なんで?

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1994.6.24

……デジャヴ? 画面といい、システムといい、『WWFロイヤルランブル』と、ほぼ同じ印象なんですけど? さすがアクレイム印のアメプロゲーム。潔いくらいの大味さだ。

だが、まるっきり同じというわけでもない。金網マッチモードが追加され、選手の数も大幅にアップ。選手の入場テーマや試合の映像も収録されている。ただ、選手のコールが音声なのはいいが、終わった後に場内が恐ろしく静かなのは如何なものか……。

チャンピオンズワールドクラスサッカー

理不尽な挙動を見せるサッカーゲーム。

ジャンル：サッカー ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1994.6.24

走る、蹴るといった選手の挙動はよくできていると思うが、いかんせん作りが雑だ。後ろからタックルしようがなんだろうが反則なしのバーリトゥードサッカーに加え、ボールを持った選手が味方とすれ違っただけでも倒される(チーム内不和?)という理不尽さ。慟哭せずにはいられない。ちなみに、ゴール後に観客から歓声が上がるのだが、チベット僧が読経するときのような声で「マーイ、マーイ」と唸っているようにしか聞こえない。

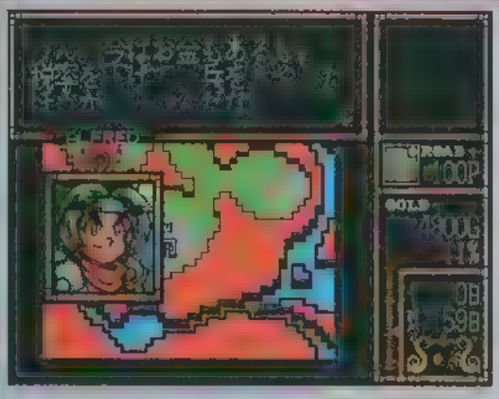
チャックロックⅡ

この組み合わせ（特に赤ん坊）は狂気の沙汰。

ジャンル：アクション ／ メーカー：ヴァージンゲーム ／ 発売日：1994.6.24

コアデザイン開発の横スクロールアクション「チャックロック」の続編。前作の主人公チャックの息子が大暴れする……と解説したいところだが、前作は国内発売されていない（なぜかゲームギア版はある）。洋ゲー的センスが炸裂していて、原始時代にフリークスっぽい凶悪な顔つきの赤ちゃんが棍棒を持って恐竜どもを叩き殺していくという、狂気を感じさせる内容となっている。多関節ボスや回転する恐竜など、技術的な見所は多い。

ロードモナーク・とことん戦闘伝説

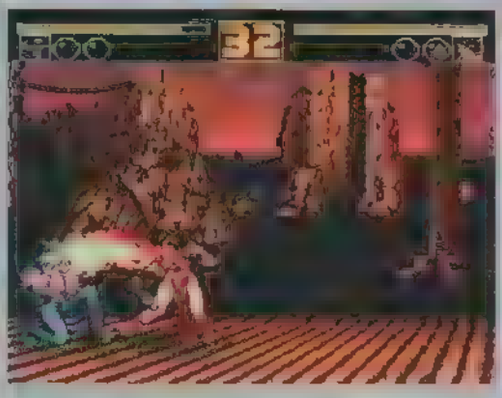


このようにルールを覚えやすい親切設計だ。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.6.24

リアルタイム性の高い陣取りシミュレーション。プレイヤーは王様となって、てんで勝手に動く領民を捕まえて命令し、他国に攻め込ませて村を潰させたり、占領させる。パソコン版からの移植だが、大宮ソフト（代表作は『ガンハザード』『カルドセプト』）の第1作とあって、元から面白い原作がパワーアップ。「ストーリー」モードは、無理なくルールを覚えられる秀逸な進行。「記録挑戦」モードもシナリオ数が非常に多く、末永く遊べる。

餓狼伝説2 新たなる闘い



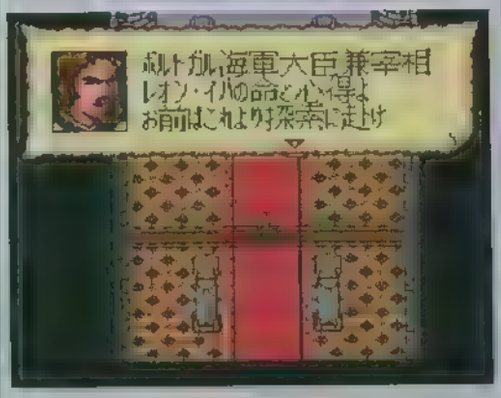
「2」も移植アレンジされた別物であった。

ジャンル：アクション ／ メーカー：タカラ ／ 発売日：1994.6.24

16ビット機における「タカラ移植」は様々な伝説を生み出しましたが、本作は良い意味での伝説を残しました。それは裏技で登場するDIPスイッチで、これを操作すると、本来は不可能な連続技やお手玉コンボが可能になるのです。原作からは100万光年も離れているのですが、この「裏餓狼2」には独特の楽しさがあります。「移植＝何らかの変更／アレンジ」であった時代だからこそ生まれた、現在では成立しづらい奇跡なのです。

大航海時代Ⅱ

ジャンル：シミュレーション
メーカー：光栄
発売日：1994.6.24



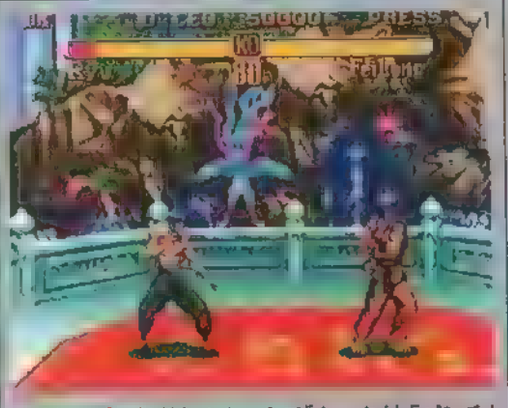
ただ航海をするのではなく、それぞれに目的をもたせているのが、一番の変更点。しかしそれは自由を制限するものではなかった。

好奇心ある限り続く航海の日々

リコエイションゲーム『大航海時代』の続編。船乗りとして自由に振る舞えるのが前作の大きな特徴だったが、自由すぎてストーリー性が薄いという声もあり、続編ではそこが強化された。主人公は全部で6人。プレステ・ジョアンの国を求めて世界中を探検する公爵の息子、ジョアン・フェレロ。兄と恋人を殺され復讐を誓った元軍人の女海賊、カタリーナ・エランツォ。大英帝国発展のため私掠船団を組織する騎士団員、オットー・スピノーラ。友人から世界地図の作成を依頼され航海に出た地理学者、エルネスト・ロペス。借金の肩代わりに未開地の探検を命じられた冒険家、ピエトロ・コンティー。念願の商船を手に入れ、億万長者を夢見る商人、アル・ヴェサス。それぞれにストーリーとクリア条件が設定され、明確な目的意識を持ってプレイできるようになった。もちろん、目標は無視したければ無視しても構わない。商人が大船団で海賊を狩ってもいいし、海賊がアジアまで行って謎の遺跡を発見してもいい。クリア条件達成後もそのままプレイを継続できる。

スーパーストリートファイターⅡ

ジャンル：アクション
メーカー：カプコン
発売日：1994.6.25



3ボタンパッドだとスタートで「キック」と「パンチ」を入れ替えていたのだが、そうであっても本作のドット芸は感動物だ。

満を持して登場、家庭用最新『ストⅡ』

前作『ダッシュプラス』から約1年。今回はスーファミ版と同時に登場だ！ というわけでリリースされた家庭用最新バージョン。3ボタンパッドだとスタートで「キック」と「パンチ」を入れ替える面白操作が話題になりましたが、身内での対戦大会で「上手いやつへのハンデ」として有効利用された方も多いのでは？ 業務用で鳴り物入りで登場したわりにあまり使われなかったトーナメントモード（数台の筐体を接続した大会仕様モード）も搭載されており、プレイ感覚を含めた再現率はかなりの高さ。CP2リアル画風の極北とも言われるグラフィックをメガドラで再現するドット芸は、今見ても感動を覚えます。実に優秀な移植なのですが、後世「ガラガラ声」「3ボタン操作」とシビアに語られてしまうのはスーファミ版の存在ゆえ。アーケードゲームが異なったハードに移植され、同日発売されるという出来事はハード性能がこれまで以上に注目される原因になったのでは。サターンvsプレステの「次世代機」戦争が熾烈になるのは、本作発売時に約束されていたのです。

NBAプロバスケットボール'94

ジャンル：スポーツ
メーカー：EAビクター
発売日：1994.7.1

1994年はジョーダンが野球に転向した年でもあった。ゲームのほうはというと相変わらずのバラバラにガチャプレイ推奨のシロモノだった。

生まれ変わっても、EAバスケ

出たー！ EAバスケ4弾目。ジョーダンなき後のNBA戦国時代にドロップされた、ドキドキの一作。EAのメガドラ(ジェネシス)バスケゲームときたら、タイトルこそ違えど、これまで中身はほぼ同じ。単調で退屈な公式ゲームでがっかりすることが多かったんだけど、今回はシステムも一新……。と思いきや、相変わらず選手の動きはパラパラアニメのよう。NBAのスピード感を演出するために、攻撃有利の点の取り合いゲームになってしまい、守備のときはボタンをガチャガチャ押すだけになりがちだ。しかも、選手同士がぶつかるとすぐにファウルを取る、辛すぎる審判にあ然。派手な演出も皆無でわびしさを噛み締めるばかり。せっかく試合前の解説でチームの解説を事細かに教えてくれて親切なのになあ。そう思うと、本作の徹底した攻高守低主義も、90年代バスケの批評のように思えてきた。選手の大型化、テクニックよりも体格やスピードを重視し、派手な点の取り合いを魅せる90年代NBA。これもひとつのバスケの形なのかもね。

美少女戦士セーラームーン

ジャンル：アクション
メーカー：マーバ
発売日：1994.7.8

カラスを相方に、妖魔をブン飛ばすセーラーマーズ。もちろん、ほかのキャラも一様のキラーマシーン化に成功しています。

セーラー戦士の真の力、それは？

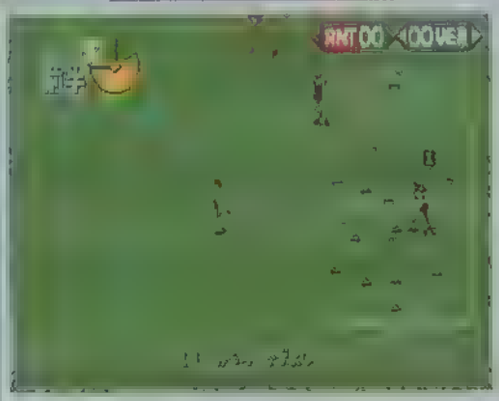
「戦う」内容の多いセーラームーンゲーム、本作はベルトスクロールアクション、いわゆる『ファイナルファイト』系。基本的には先発のスーファミ版の移植ですが、会話シーンがあったり(マーズの相方がカラスになっていたり、原作を踏まえた展開があったりして芸が細かい)、ステージ構成がより派手になっているのが特徴。おかげで、昇龍拳でエレベーターの外へ妖魔を吹っ飛ばすセーラーマーキュリーという素敵シーンが拝めるというわけです。本作の雑魚は機動力を生かしたヒットアンドアウェイ戦法を取るものが多く、言わば「TWO-Pだらけの『ファイナルファイト』」。えげつない動きの多いスーファミ版よりはマシになったとはいえ、苦しいことには変わりありません。しかし心配ご無用。『ファイナルファイト』系伝説の秘技「目押しパンチ」さえ覚えれば、敵に翻弄されるか弱い美少女戦士転じて1チャンスで瞬殺を狙えるキラーマシンに。最終ボスさえさっくりハメるその強さに、やはり美少女戦士はやられっぷりこそが華なのだなあと悟る2004年初夏でした。

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

Jリーグ プロストライカー2

ジャンル：スポーツ
メーカー：セカ
発売日：1994.7.15



かつては中田が在籍していた「ベルマーレ」と今や無敵の「ジュビロ」が追加。時代を感じるが、ゲーム性も飛躍的に向上した。

実の伴った続編

ジュビロ磐田とベルマーレ平塚が加わり、計12チームとなった『Jリーグプロストライカー』シリーズの第2作。

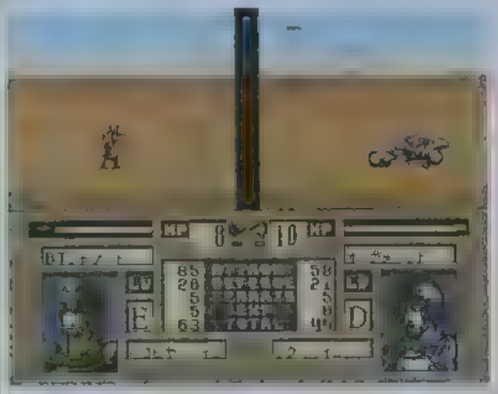
ゲームの外観として目立ったのは、オールスター戦が前作の『完全版』ではプレマッチに組み込まれていたのに対して、本作では独立したモードに昇格したという点くらい。しかし、選手の動作のクオリティは格段に高くなっており、明らかに操作感が向上している。

また、ボタンの押し具合によってボールの軌道が変化するという特性に、ドリブル時における慣性（十字キーを放してもスピードを緩めながらしばらくドリブルを続ける）が追加。より感覚的なサッカーを表現している。

そして、前作まで聞こえていたビープ音のような前衛音楽風応援ラッパが消え、ザワついた観客の声や応援コールなどに変わり、臨場感もアップしている。あのラッパは、ピッチ上で暗黒舞踊が始まりそうな怪奇さだったので、この変更は正解だろう。でも、なくなってちょっと残念だなという気もする（共感者おそらく少数）。

ハイブリッド・フロント

ジャンル：シミュレーション
メーカー：セガ
発売日：1994.7 22



出てくるアイテムやキャラがSF好きにはたまらない設定であり、戦闘シーンやストーリーに心が熱く燃えた。男ならプレイすべし！

特上のSF＋傑作シミュレーション

ハードの枠を超えた「戦略シミュレーションの傑作」との呼び声も高いソフト。しかし、メガドラ末期の作品ということで、出回った本数も少なく、商業的には不遇だった。

野田昌宏（SF小説の大家にして「宇宙軍大元帥」、ガチャピンの生みの親）監修、キャラクターデザインが末弥純で、SF設定もビジュアルも、いぶし銀の渋さ。時は22世紀、「軌道戦争」後の荒廃した地球各地の人々を支える「運び屋」が、巨大な陰謀の渦に巻き込まれていく。

システム回りは、『アドバンスド大戦略』を継承しているが、索敵も天候もなくなって、かなり簡略化されているので「ややこしい」という感じはない。ステージの途中で敵の増援が来たりするものの、リセットに指を伸ばすほど非道いことはしてこないし、難易度は控えめだ。

兵器の強さはパイロット（経験値を得て成長する）に左右され、シナリオも人間ドラマに重きが置かれている。シルクロード・ハイウェイから始まり、アメリカを経て月に行き、火星の最終決戦に至る壮大なストーリーは宇宙一！

パルスマン

電気的イメージはソニックへ対抗したものだった。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.7.22

ゲームフリークが制作した、メガドラ向けソフト第2弾。ヨシヤマ博士とCG生命体との間に生まれた（どうやって!?）パルスマンが、電脳空間と現実世界を行き来して、悪の科学者ワルヤマと対決する。電脳空間だけに、画面がピカピカ光ってアニメ化は難しそう。体を電気の塊と化す「ボルテッカ」で、パルスマンが高速移動するアクションは痛快だ。音楽はテクノ、CDも2枚発売されている。「サント・アンヌ」など『ポケモン』につながる設定も?

シャイニング・フォースCD MEGA-CD

問答無用の名作。ゲーマーなら必修科目にしたい。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.7.22

ゲームギア版『シャイニング・フォース外伝』2本十後日談のシナリオ3（1と2をクリアすると出現）を追加した移植版。バックアップRAMカートリッジにも対応しており、育てたキャラのデータを別のシナリオに持ち越すことができる。驚異的なレスポンスの速さは、とてもCDソフトとは思えないほど。田沼雄一郎氏の「目が大きい」デザインは、初期SFのワイルドな画風が好きなファンの間で物議をかもしたが、食わず嫌いは惜しすぎる名作。

シャドー・オブ・ザ・ビーストII 獣神の呪縛 MEGA-CD

やっと人間になれたと思ったら、また戦いの渦へ。

ジャンル：アクション／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1994.7.29

前作「シャドー・オブ・ザ・ビースト」で宿敵を倒し、獣人から人間へと戻った主人公が、今度はさらわれた妹を救うために再び戦いへと身を投じる。CGムービーを多用し、音楽も音声もパワーアップしたが、主人公はさらに弱体化。振り向くスピードすら遅くなり、ただでさえ難しかったゲームがよりいっそう困難になった。人間の力なんてしょせんこんなもんかと無力感に打ちひしがれたい人にオススメ。悲しげな音色はもう聞こえない。

ダイナマイトヘッディー

巨大な多間接ボスに果敢に挑むヘッディー。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.8.5

『ガンスターヒーローズ』に続く、トレジャー開発のアクションゲーム。オンボロ人形の「ヘッディー」が、頭を飛ばして敵をやっつけていく。人形劇仕立てのステージ構成や、宿敵「マルヤマ」のイカレっぷり、巨大キャラに多間接のボス、頭をひねらされる攻略など、「トレジャーらしさ」が全開だ。ヘッディーの仲間が「ヤックン、モックン、フックン」というのが時代を感じさせる。一部のボスは難しすぎるが、真のエンディングは泣ける。

パノラマコットン

擬似3Dの動きも滑らかでボイスも発声する。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：サンソフト ／ 発売日：1994.8.12

元祖の『コットン』はPCエンジンに移植されて悔しい思いをしたが、メガドラには"飛んでる"感たっぷりの擬似3Dになった続編が登場！　魔女っ子コットン（精神年齢5歳でウィロー大好き）と、美しい（自称）妖精シルクのかけ合い漫才も、前作のまんまのノリ。メガドラの苦手とする多彩な色づかい、キャラの拡大・縮小もやってのけ、背景のスクロールもなめらかだ。初回特典の湯呑付きは、いっとき中古価格が10万円の大台を突破した。

エコー・ザ・ドルフィン2

画面の綺麗さとイルカに騙されて買った人多数。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.8.26

なんといってもビジュアルの美しさと「きゃー、イルカだー」で、婦女子をがっつりダマした『エコー』の続編である。8方向の高速スクロール、さらに磨きのかかったグラフィック、滑らかなアクション、そしてもちろん、悶絶したくなるほどの超絶難易度もそのままである。この原稿を書くために改めてプレイしてみましたが、開始30分で投げ出してしまいました。今回は時間を超えてエコーが活躍する話なのだそうですが、もうどうでもいいや。

ラングリッサー2

ジャンル：シミュレーション
メーカー：メサイヤ
発売日：1994.8.26

雑兵と指揮官のバランスを使い分けて戦い抜くのが重要なRPG。シナリオが進めば、裏切りもできるルートも用意されている。

聖剣と魔剣をめぐる壮大な物語

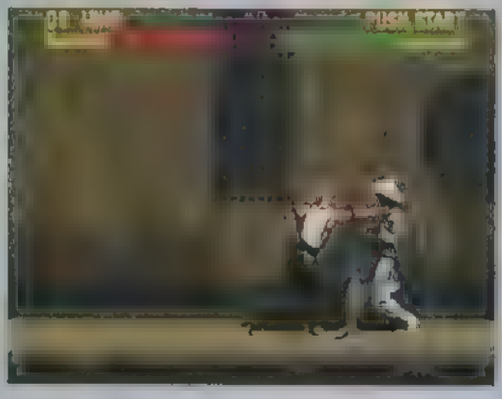
ボリュームが増えすぎて1年間も開発が中断し、ユーザーの声に応えて、ようやく完成にこぎ着けた大作シミュレーションRPG。このシリーズ（前作を含む）は、同じNCSの『エルスリード』や『ガイアの紋章』の続編にあたり、物語の核心となる「聖剣ラングリッサー」も「エルスリードの王、ジークハルトの魂が融合した剣」という設定がある。

わらわらと走っていく戦闘画面の可愛らしさは前作と同様。チップアニメ付きで「うわー」とぶつかり、あっという間に全滅して痛快……とは言っていられない。雑兵が傷ひとつ付けられない指揮官が味方なら頼もしく、敵なら凶悪だ。登場人物の数が多く、ちびちび潰すのが楽しいか、骨が折れると思うかで、本作への評価は温度差が出るだろう。

初め、主人公のエルウィンは成り行きで「光輝」軍に加わるものの、後に「帝国」や「独立」ルートに分岐して、それまでの仲間を裏切ったり、敵が味方になったりと、物語は二転三転する。隠しの「シナリオセレクト」により、以前のライバルを圧倒的な強さで薙ぎ払る遊び方もある。

モータルコンバットII 究極神拳

ジャンル：アクション
メーカー：アクレイムジャパン
発売日：1994.9.9



全世界で話題をかっさらった『モーコン』2作目。登場人物が増え、ステージに一発死のトラップを装備するなどのパワーアップに成功。

メガドラのフェイタリティ

登場と同時にセンセーショナルなゲームソフトとなった格闘ゲーム「モータルコンバット」。

その登場がどれくらい北米でセンセーショナルだったかと言うと、ニュースでゲーム性が問題視され、流血可能なジェネシス派とバイオレンスな部分を一切抜いたSNES派で学校のクラスが二分したというから驚きだ。

さて、そんなセンセーショナルな動きが一部にしかなかった日本にも続編の『II』が光臨。より凶悪度は増したのだが、その内容は、まったくもって後に出る32X版と一緒。おかげで全国の「モーコン」ファンはまったく同じような内容のソフトを2本買わされるハメになったのだ。

ある種、確信犯的だと勘繰りたくもなるが、それこそが数多ある洋ゲーの洋ゲーたる所以のひとつなのだと断言したい。その証拠に本作に限らず、メガドラ末期に発売された32Xの中には、洋ゲーを移植したROM版と何ひとつ内容が変わらないものが、数多く存在しているのだから。

いやー、メガドラと洋ゲーって本当にイイもんですね。

魂斗羅　ザ・ハードコア

ジャンル：アクション
メーカー：コナミ
発売日：1994.9.15

「16-BIT」の金看板を極限までブン回し、1面のボスから光線を出し、車を豪快に投げつけるド派手な演出が最高な本作。アクション好きならプレイする価値アリ！ ドットから溢れんばかりの漢気を感じろ！

ハイテンション・アクションシューティング『魂斗羅』シリーズは、メガドラに相応しい漢のゲーム！ 知る人ぞ知る『ガンスターヒーローズ』の永遠のライバル！ 群がる敵をデストロイ・ゼム・オール!!

ハードコアパーティ

16ビットを極限までブン回し、これでもかこれでもかと信じられない見せ場が続出。まさに「力走」という表現が相応しい、アクションゲーム界の火だるま暴走機関車！ それが『魂斗羅 ザ・ハードコア』です。

『魂斗羅』シリーズとしては異色の「ライフ十残機制」「能力の異なる4人のキャラを選択」「途中の選択でコースが分岐」といった要素を導入。しかし、死ににくいルールのおかげで初めての面でも勢いで押していきやすく、コース分岐とキャラ選択のおかげで繰り返しのプレイが可能になっています。

「巨大な銃を持ったヒーローがメカやエイリアンをバッタバッタとなぎ倒す」という、イカしたB級シネマ（言うまでもなく誉め言葉）テイストが名物の『魂斗羅』シリーズ。このアメリカンなノリに加えて、本作には東洋の心が花開いています。

それは多関節キャラに息づく「見立て」の心。

ときに本物の鳥のごとく羽ばたく鳥形メカ。うごめくエイリアンや、しなやかな植物の茎。生物だけではなく、ヘリコプターや戦車といった硬質なメカにも宿っている生命……。

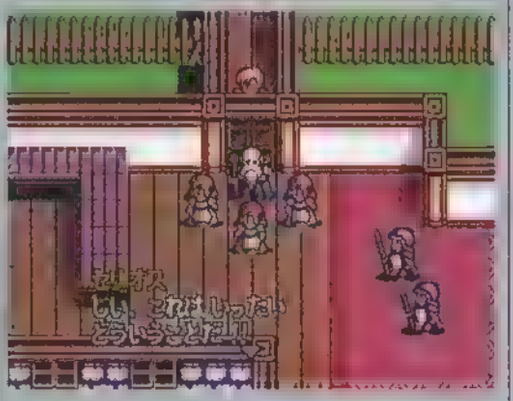
元は同じコンピュータ上の絵にも関わらず、計算によって生物的にも無生物的にもなる多関節キャラの動き（特に外見はメカにも関わらず生物的な動きをする、ジャングル面の中ボスは必見）には、大自然の神秘さえ感じます。

こうした多関節キャラのファニーさを笑いに転化させた「TEAM機知GUY」の手腕も、本作の大きな見どころです。両手の鉄球をガンガン鳴らしながら高速道路を突っ走る巨大ロボや、スクラップロボがグルグル尾っぽを振り回す動きなどは、もはや理屈じゃない面白さ！ 理屈の塊であるプログラムが理屈抜きの面白さを表現しているのですから、本当にたまりません。

この姿勢はハードと表現方法を変えてプレステ2の「真・魂斗羅」に受けつがれ、今日もゲーマーを笑わせているのです。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1994.9.16



メガロープレプロジェクト第3弾。プロジェクトの商品は発売当時はピンバッヂが付いてきた。システムとバランスは優秀。

歴史的にのみ貴重な1本

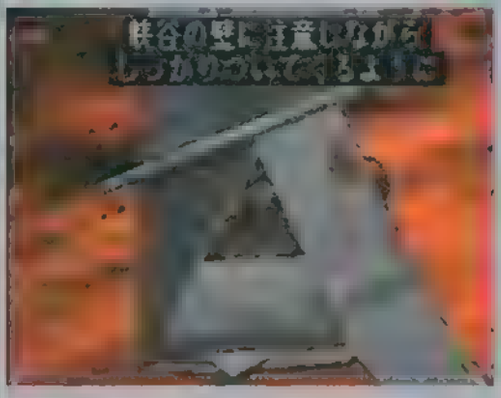
日本ファルコムが満を持して発表した、家庭用ゲーム機に対するパソコンRPGの決定版！ 家庭用ゲーム機の親切な部分を徹底的に研究したユーザーフレンドリーな1本。それが当時期待を一身に集めていたセガファルコム作品として「メガロープレプロジェクト」第3弾で発売！

……だったのに、控えめに言っても色々移植されてるうちで一番シンプル、控えめに言わなければ最後発のはずなのに一番出来が悪いことにメガドライバー号泣。メガドラ版を売った金でPCエンジンCD-ROM版を買ったりした奴続出だったのもいい思い出だ。

しかし、メガドラ版も完全に無意味ではない。ゲームシステムとバランスがここまで優れていれば、たとえプログラムそのものがスプライト機能のないパソコンみたいなガクガク動作で『渚のトレイジア』に匹敵するレベルでも、我慢して慣れれば決して遊べないくないということが分かったんだから。末期のメガドライブRPGに響き渡ってた所行無常の鐘の音を知る上で、歴史的に貴重な1本である。

スター・ウォーズ・レベル・アサルト MEGA CD

ジャンル：シューティング
メーカー：ビクターエンタテインメント
発売日：1994.9.22



ローブローなCGが懐古趣味を音速で通りすぎていく画面。地上の戦闘シーンもあり、『スター・ウォーズ』ファンには必須アイテム?

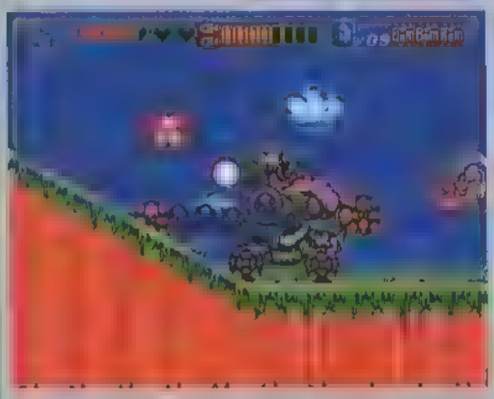
解像度の低い『スター・ウォーズ』に参加してみないか?

おなじみの黄色いロゴが宇宙に飛んでいく！ プレステ2に見慣れた現代っ子の目では、画面の解像度の低さがあまりに衝撃的……。メガドラって……。さて、ゲームは「エピソードⅣ」あたり、反乱軍が帝国軍に反撃ののろしをあげ、デススターの破壊をするまでを舞台にしている。プレイヤーは惑星タトゥイーン出身の兵士ルーキー1（ヤル気満々のカッコイイ若者：説明書より抜粋）となって、反乱軍の中を下克上、そして帝国軍を叩きのめすわけだ。敵は、戦艦スター・デストロイヤーから、雪上を進む歩行戦車スノー・ウォーカー、しまいにはデス・スターまで色々。ときにはマシンから降りて、銃を片手に敵兵士ストーム・トゥルーパーと白兵戦をしなきゃいけないこともある。

意外とスター・デストロイヤーが弱かったり、反乱軍の戦闘機の運動性能が悪すぎて、崖ひとつ曲がれなかったり、まさに、あなたの知らないアナザーサイド・オブ・『スター・ウォーズ』。何はともあれ、メガCDでこのゲームが動いていること自体が奇跡だと思うしかないのだ。

スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2

ジャンル：アクション
メーカー：コナミ
発売日：1994.9.23



ロケット噴射が独立したアクションになり、より派手に使いやすくなっている。オールディーズコナミが好きな人にはオススメだ。

「古き良きコナミ」がよみがえる！

騎士ネズミの「スパークスター」が、背中のロケットを噴射して空を飛ぶアクションゲームの続編。ふんわりしたタッチから尖った感じになり、さらにスーファミ用にも同名のタイトルが発売され、ファンの心は大きく揺れた。

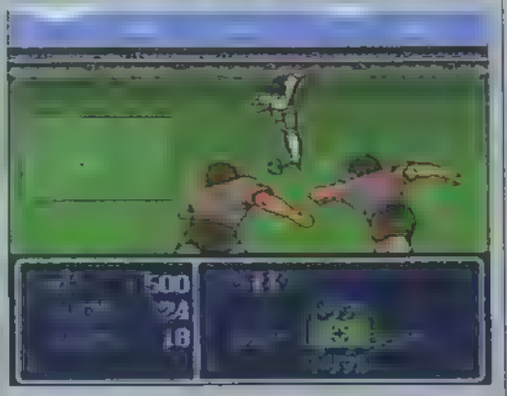
しかし、アクションゲーム全盛期のコナミ作品とあって、決して水準の低い出来ではない。前作では「溜め」だったロケット噴射には独立したボタンが割り当てられ、より「飛ぶ」という感覚が強くなっている。多関節キャラの投入、巨大ロボット同士の戦い、空中戦艦の爆弾を落とす穴からの突入、「天空の城ラピュタ」で見た気もする変形ロボ。新鮮ではないにしろ、「楽しかった記憶」の集大成になっていて、要はアニメやゲームのおもちゃ箱だ。

指先の器用さを問う「小技」は減り、直線的な性格が強くなったのが、前作を極めた人には物足りないかもしれない。このゲームは『ツインビー』や『グラディウス』、『矩形波倶楽部』を引っくるめた「あの頃のコナミ」が好きだった人にこそ遊んでもらいたい。淡い初恋を温めるように。

キャプテン翼

MEGA CD

ジャンル：シミュレーション
メーカー：テクモ
発売日：1994.9.30



テクモの往年の名作『キャプテン翼』の続編がメガドラでキックオフ！ワザレベルを取り入れたりもしたが、早苗の声が微妙すぎるかも……。

キャラに喋らせてはみたものの……

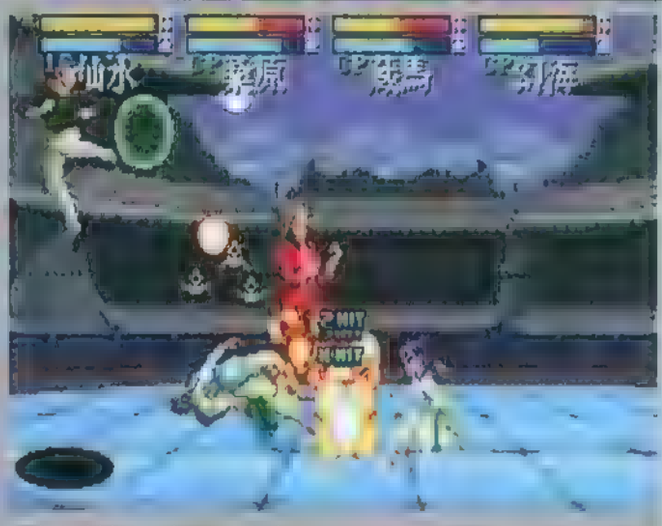
「キャプテン」ときて、「ゲーム」「テクモ」ときたら、連想するのは、やはりどうしてもファミコン版『キャプテン翼』。このメガCD版は、そのファミコン版の基本的なシステムを踏襲し、原作に沿ったストーリー（中学の全国大会まで）と声優陣による音声で彩った移植版にあたる。

メガCD版独自の売りとしては、「ワザレベル」の概念が導入されたという点。これは、試合中に使う技のレベルを示すもので、技を使えば使うほど経験値が上昇、それに比例してレベルも上がっていく。バランスよく育てるもよし、何かに突出した才能を持つ選手を育てるもよし。パスのレベルをひたすら高めて、石崎をナンバー1パサーに仕立て上げるのも可能だ。

ただ、当時の技術力の限界なのか、登場する各人の声のトーンがどことなくモッサリとこもっている。特に"あねご"こと中沢早苗。「男勝り」というか「オカマ訛り」な感じに。この声で「翼くーん！ 今日も燃えてるかーい？」と言って欲しい。たぶん、燃えない。

幽☆遊☆白書 魔強統一戦

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1994.9.30



幻海の仕掛けた攻撃に、空中からこっそりと相乗りする仙水。本作で可能なバトルロイヤルでは、日常的に見られる光景である。果たして仙水の次のターゲットは誰？ そして桑原の動向やいかに？

“キャラゲーに良作なし”そんなジンクスを吹き飛ばす格闘ゲームの傑作。特に、当時他の格ゲーの数万光年先を走っていた4人同時対戦が激アツで、原作ファンも格ゲーマニアも大満足だ！

ケーブルの抜けない距離

本作『幽☆遊☆白書 魔強統一戦』は「自由度の高い動き」「新規参入のしやすい統一されたコマンド体系」「奥の深い連続技」といった魅力的な要素で、現在でも現役プレイヤーが存在するコンシューマ格闘ゲームの名作です。

本作の売りである4人バトルロイヤル（「本作のメイン!」と言い切る人も）では、様々な予想外の出来事が発生します。「2対1」「3対1」になることもあり、反撃の機会もないまま負けたりもします。こうした出来事は文字にしてみると何だかツライものに見えますが、これが「負けてもめちゃ楽しい!」のは、誰よりも読者諸兄がご存知でしょう。

なぜならば、自分をボコボコにした他のプレイヤーは手の届く、声の届くところにいる知り合いだからです。3対1でボコられたとしても、次の機会があるではないですか（何しろスタートボタンを押すだけでいいのです）。口三味線で、今度はボコる側に回る手だってあります。

極端な話「やめてくれよ」の一言で済むのです。

4人バトルロイヤルの試合中には、連続技への相乗り（他人が仕掛けた連続技に追い打ちをかける）を始めとする無数の「無言の同盟」が締結されては解消されます。どう組み、どう裏切るか。この楽しさは、相手の人となりを知っていると、さらに増幅するものがあります。

恋人同士の丁度いい距離感を表す「スープの冷めない距離」という言葉がありますが、本作においては「マルチタップのケーブルが抜けない距離」が、ユーザー同士の絶妙の距離感をヒートアップさせていくのです。

ともに競おうではありませんか。戦おうではありませんか。打ちのめそうではありませんか。打ちのめされようではありませんか。

横でコントローラを握っているのは、単なる敵でも単なるライバルではありません。そのすべてであり、同時にこのゲームを愛する同士なのです。

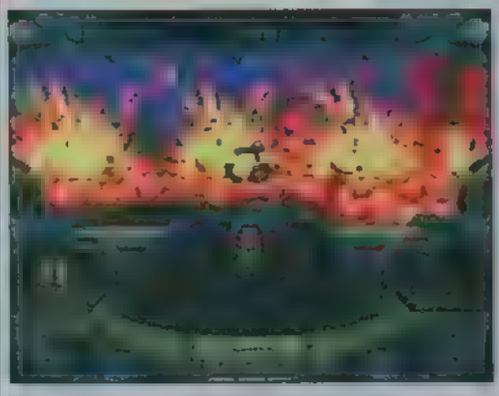
ジュラシック・パーク MEGA-CD

恐竜に食い殺されないように気をつけよう。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.9.30

映画「ジュラシック・パーク」を題材に、実写ムービーをふんだんに使ったアドベンチャー。ROM版とは大きく内容が異なる。開園前のジュラシック・パークで管理システムが崩壊したため、主人公は恐竜の卵を回収・捕獲する任務を負ってパークへと向かう。画面をクリックしていくだけなのだが、視界が360度に広がっていたり、時間がリアルタイムに過ぎていたり、恐竜と戦う羽目になったりと、緊張感のある内容となっている。

バトルコープス MEGA-CD

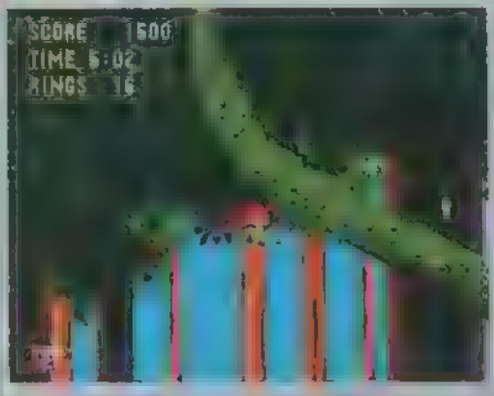


撃って撃ちまくって爆発させて殺せ！殺すんだ！

ジャンル：アクション／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1994.9.30

メガCDの限界に挑みすぎてすごいことになっている3Dロボットアクション。開発はお馴染みコアデザイン。我らがBAM（バイペダルアタックマシン）は逆関節のナイスなロボで、前進するにもギアチェンジが必要だ。もちろん上半身のみ回転も可能。それでこそロボ！ 両腕に装備された殺戮兵器の数々が火を噴けば、画面中に火炎と爆風のエフェクトが広がっていく。ひたすら殺せ！ そして回転拡大縮小スプライトの奔流に飲み込まれて死ね！

ソニック＆ナックルズ



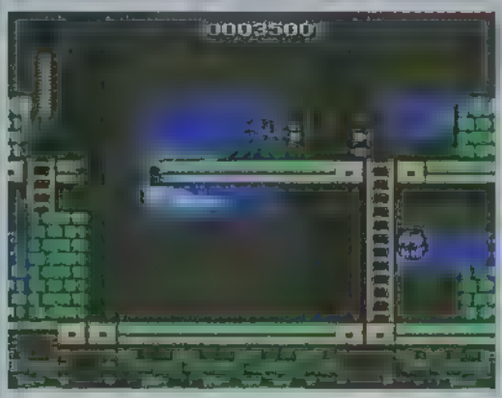
ナックルズを選ぶと、このように滑空できる。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.10.18

「ソニック3」の半年後に発売された、事実上の続編（「3」は完結していない）。ソニックとナックルズ、2人のどちらかを選んでプレイが可能。ナックルズは回転アタックのほか、グライダーのように滑空や、パンチで攻撃、壁につかまって上り下りでき、ソニックと違ったルートを進める。カートリッジに他のメガドラ用ROMを挿せる「ロックオン・システム」を採用し、「ソニック2」はナックルズを操作、「3」は完全版が遊べるようになる。

ロックマン メガワールド

ジャンル：アクション
メーカー：カプコン
発売日：1994.10.21



最近では、小学生を中心に人気があるロックマン。でも、この3つをクリアしないとロックマン好きとは認められません!

最もメガドラらしい？ファミコン移植ゲー

ファミコンでおなじみ『ロックマン』シリーズ。その『1』～『3』のコンピレーションである本作、グラフィックまでファミコン同様って……16-BITの金文字が泣くよ。しかし、それでも『ロックマン』。メガドラ版はセーブができるし、BGMもパワーアップしている。遊び込むのにはファミコン以上の好環境。かっぷり三つの『ロックマン』とのタイマンが始まる！ いやしかし、久しぶりに遊ぶと難しいわ。天下一品の高難度。容赦なくロックマンを追いかけ、狙ってくる殺意満々の敵キャラ。落ちると最初からやり直しの絶妙なジャンプエリア。有効な武器を持っていないと、一蹴されるボスキャラたち。クリアを目指す、長く辛く果てしない道のり。『2』や『3』も入れたら1ヵ月は遊び続けられるかも。しかし、すべてをクリアするとさらにメガドラオリジナルの『ワイリーターワー』が始まるわけで、『1』ぐらいじゃまだまだ地獄のとば口。アクションゲーマーの基礎教養にして、足腰のトレーニングジム。この難しさはある意味、最もメガドラ的なゲームと言えるのだ。

スターブレード

MEGA-CD

ジャンル：シューティング
メーカー：ナムコ
発売日：1994.10.28

大元は360度スクリーンに28人同時プレイが可能なバケモノゲームだったが、縮小に縮小を重ねて、このゲームへと変貌を遂げた。

メガCDで蘇えるジオソード

あの日、ギャラクシアンは地球にやって来た。闇を切り裂いた赤く緑で黄色いトリコロールの侵略者も、次々と降りそそぐ魔界の騎士や配管工やバントでホームランが打てる野球選手に押され、寄る年波の前にご隠居のような落ち着きぶり。それが『花と緑の博覧会』で、ポリゴン化されて360度スクリーン＋28人同時プレイ可能の『ギャラクシアン3』となって再生。揺れるフロアに酔った千鳥足で、ふと分かった気がした。ああ、退屈を侵略されたかったんだ。

本作は、その『28人』を1人プレイにまとめたコンパクト版（アーケード）の移植だ。自機のジオソードは、決められたコースを自動的に進み（操縦はできない）、プレイヤー＝ガンナーは照準を合わせ、敵機を撃墜していく。破壊可能なオブジェクトは『すかすかの線画』のワイヤーフレームに変更され、アーケードそのままを再現とはいかなかった。しかし、処理を軽くして、遊びやすくしたのは英断。『レッドアイ』（偽デススター）を破壊され、帰る場所を失った敵のコマンダーと対決するラストはぞくぞくする。

アフターハルマゲドン外伝 魔獣闘将伝エクリプス MEGA-CD

ジャンル：RPG
メーカー：セカ
発売日：1994.11.11

魔物しかいないパーティたちの進化の方法は「家畜（詳細はレビュー参照）」をかっ食らうこと。ゲーム自体も異形な作品だ。

魔物ども、人間を喰らって進化せよ

「○○先生のマンガが読めるのは、『週刊●●』だけ！」というキャッチコピーがあるが、ある作家がどんなメディアを発表する場所に選ぶかについて、ファンはとやかく言えない。それどころか、手に取るのが恥ずかしい雑誌でも買おう、という風に、茨の道をハダシで歩くのが「愛情表現」なのだ。そうした関係性では、本作の生みの親、飯島健男氏は最高の「S作家」（そしてファンはM）である。

核戦争が人類の歴史に終止符を打ち、魔族に支配された地球。わずかに残った人類の新たな役割、それは魔族の食糧だった！ グロテスクな魔族のパーティを組み、飼育した「家畜」をむさぼり食って「進化」する衝撃のシステム。そして魔族の王は生命体の抹殺をはかり、主人公たちは古代の意志に導かれ、魔族の出生の秘密を知る——。この小説にしたら名作になったはずの神話、最大の不幸は「飯島氏がゲームにしちゃった」ことだ。バランス調整を間違ってるボスを倒すために、砂を噛むような戦闘で経験値を稼ぐのも、「飯島シナリオ」に対するお布施なのだ。

豪血寺一族

ジャンル：アクション
メーカー：アトラス
発売日：1994.11.18

この超強制的な接吻で若返ることができるという化け物っぷりに隠れファン多し（正確には、村田蓮爾の絵のファンだろうけど）。

老人力がストレンジに爆発

『豪血寺一族』の中でも、とりわけインパクトの強いキャラである双子の老婆・お種とお梅。

青島幸男系ビジュアルと高い戦闘力を持ち、おまけに強引な接吻をすることによって若返るという化け物ぶりで、村田蓮爾の緻密なイラストと相まって、作中でドドメ色の輝きを放っていた（余談だが、お種とお梅のキャラクターとしての元ネタは、「八つ墓村」に出てくる田治見小竹と小梅だと思われる）。

コンシューマ版の特徴は、各キャラクターのBGMが歌える「カラオケモード」。何となくメロディに合わせれば歌えてしまえるところがポイントだ。思わず一生懸命歌っている自分にちょっと赤面してしまう。

一番驚かされたのはオープニングデモ。あらすじが流されるのだが、表示時間が極端に短くてまず読めない。「速い！ 速すぎるよ！」と叫ばずにはいられない。

ゲームの実力よりも、まず視機能を試しているってことですか？

サムライスピリッツ

覇王丸の大斬りが……と嘆いた人、手を挙げて！

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.11.19

スーファミ版と比較するとキャラが大きく、真っ二つも再現。しかし喜んでばかりもいられません。巨大デブ・アースクエイクを削除し、ゲームのトレードマークである覇王丸の「大斬り」など通常技が変更されているあたりに、移植時の苦渋の決断がうかがえます。逆に言えばスーファミ版との差額2100円はデブ＆大斬り代ということでしょうか？ 後に発売されるはずだったメガCD版も闇に滅せられ、デブへの渇きは否応なく増すのでした。

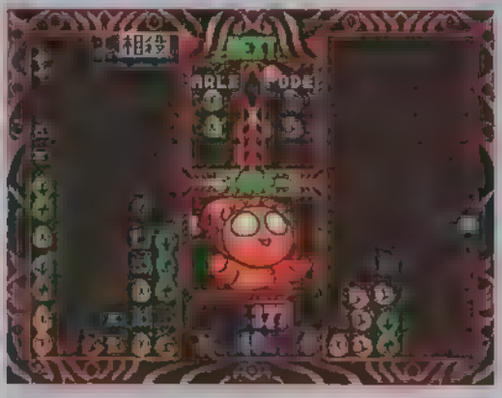
リーサルエンフォーサーズⅡ　ザ・ウェスタン MEGA-CD

設定を西部時代に変え、ガトリングガンも用意！

ジャンル：シューティング ／ メーカー：コナミ ／ 発売日：1994.11 25

時代設定を現代から西部開拓時代に変え、あの『リーサルエンフォーサーズ』が帰ってきた。画質は相変わらず悪いが爽快感は良し。システムは前作に準じ、ハンドガンによる狙い撃ち重視のガンシューティングとなっている。そして時代は変わっても悪党どものやることは変わらない。銀行を襲う無法者、酒場にたむろするチンピラ、徒党を組んだ列車強盗……奴らをひとり残らず撃ち殺せ！ 今回はニ丁拳銃やガトリングガンもあるヨ。

ぷよぷよ通



「通」から追加された「相殺」がキモになる。

ジャンル：パズル ／ メーカー：コンパイル ／ 発売日：1994.12 2

『テトリス』以降のアクションパズルを考える上で、避けて通ることのできない傑作『ぷよぷよ』。この『通』では、おじゃまぷよの"相殺"要素を新たに追加。手早くどんどん繋ぐか、じっくり我慢して一発逆転を狙うか。個人の戦略がそのままダイレクトに展開に反映できようになり、対戦を全面的に押し出した作りになった。今ある『ぷよぷよ』の元になる作品といっても過言ではないし、絶妙のバランス感覚には見習うべきところも多い。

スター・ウォーズ・アーケード

32X

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1994.12.3

夢のX-WINGに搭乗してタイファイターを撃墜することができる！ 調子に乗れば、デススターへの突入も可能！（なハズ）

ベーダー卿から叱ってもらえる！

ジョン・ウィリアムズ音楽のオーケストラが演奏され、「EPISODE Ⅳ A NEW HOPE」（旧三部作の第1作）が地平線へと流れていくクレジットに、涙腺が緩みっぱなし！ 払った版権料とペイするための本数の巨大さにめまいがするが、ともあれ同名のアーケードゲームを移植したもの。テクスチャ（表面の2Dパターン）こそ貼られてないが、ポリゴン成形のX-WINGがデススターの表面を駆けるデモ（ムービーではない）は、32Xの底力を感じさせる。

そんな夢と期待をふくらませていると、ゲームの中の現実との落差にガックリ来る。X-WINGかY-WINGを選び、コックピットに乗り込んで（視点は変更が可能）で操縦するのだが、視界が狭くて敵弾が見えにくく、旋回性能が悪いので敵機に追いつけず、操作性に難アリで壁に激突。スター・ウォーズへの愛を試されているのか？ 原作にステージを追加した「32X」モードでは、デススターへの突入が（理論上は）できる。ゲームオーバー時、ベーダー卿から「ダークサイドをあなどったな」とのお言葉が！

DOOM

32X

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1994.12.3

アメリカでは、社会現象を引き起こした超話題作。2004年には待望の最新作『DOOM3』も発売され、その人気の高さがうかがえる。

これが目当てで32Xを買いました

まだFPSなんて便利な言葉がなかった頃。『DOOM』の登場は、当時の洋ゲー好きにとって衝撃以外の何物でもなかった。内容的には『ウルフェンシュタイン3D』の正当進化形と言える3Dシューティングだが、人間なんだか何なんだか分からない妙な生き物が「ギャー!!」とかいって襲ってくる。それをハンドガンでピシピシ撃つと、真っ赤な血を吹き出しながら真っ二つになる体。そして何より、ヌルヌル動く一人称カメラの気持ち悪さったら、もう！ あとで聞いたところによると、あのサム・ライミ監督の傑作「死霊のはらわた」のカメラワークに影響を受けたのだという話を聞いて、「やっぱゲージンは考えることが違う」と妙に納得した。加えてPC版の「DOOM」は、基本プログラムが公開されており、マップや武器をネットを通してカスタマイズ、交換できたりもした。もちろん移植された32X版がそんなものに対応しているわけもなく、悔しさを噛みしめながら、日本も早くこんなゲームがバリバリ売れる国になってくれればな、とか思ってたことを思い出しました。

スペースハリアー

32X

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1994.12.3

たこ足配線上等！ プレステと同じ日に発売されたスーパー32Xで、ついに初代『スペースハリアー』のコンシューマ完全移植が実現した！ 32Xは勝ち組にはなれなかったが、この1本で“伝説”になった

とうとう、「ゲームのるつぼ」の手により移植された元祖『スペースハリアー』。1面のボスも、完璧な動きを見せる。

双頭ドラゴンの男ぶりに目を見はれ！『スペハリⅡ』では避けた多関節ボスも、ついに32Xの64ビットパワー（セガ換算）で実現だ！

このどこかで見かけたことがある敵キャラも見事に完全移植。素晴らしい！ ファンの心を忘れていないセガって大好き！

多彩な顔を見せるステージも魅力のひとつであった。その縁の下の力持ちをしていたのはメガドライブ、そのものだったのだ

ラストドリーム、ここに実現！

スーパー32Xは、夢からできていたハードだ。

それは、メガドラを飛躍的にパワーアップさせる待望のオプション。しかし、なぜ今ごろ？ 94年当時、付き合いのいい人でさえも、本体に火を入れることはまれになっていた。6年間がんばった、6年前のマシンである。ファミコン前夜から始まり、しぶとく続いた8ビットの時代。その後に来た16ビットの黄金期は、拍子抜けするほど早く終わった。絵や音声がふんだんに収められるCD-ROMが、立体をあやつるポリゴンの波が、ドットで埋め尽くされた「2Dの地平」を洗い流そうとしていたのだ。

発売されたのが、ちょうどプレステにぶつける……というか玉砕する形である94年の12月3日。さらに言えば、セガサターンの約10日後に当たるから、ドリキャス以前の「セガの最新ハード」になる。一番セガサターンを売りたい盛りの時期に、旧機種を延命させるってアリ？

その頃でも、欧州ではメガドラ人気が高く、テコ入れの狙いから投入された――と知ったのは、すいぶん後の話。ハナから売れる見通しも立たず、商売っ気のてんでない32Xは、メガドライバーの妄想みたいな夢を固めてポンと生まれたとしか思えなかった。

4万円をしのぐ値段のセガサターンは買えない。が、1万4800円の32Xは買えた。遊ぶ用意をするとき、ケーブル結線のややこしさにボーゼン。その上、本体とメガCDのほかに、もう1個ACアダプターをぶっ差し。タコ足電源がおだんごになり、他のゲーム機への浮気を許しちゃもらえない。

32Xの中味は外見ほどややこしくなく、セガサターンと同じ32ビットCPU「SH2」×2でもって「すべてパワーで解決しろ」というマッチョな設計。「バーチャファイター」の移植もこなしたように、ポリゴンも扱えたりした。しかし、がんばりすぎると、セガ的に本命のセガサターンが立場をなくしてしまうせいか、主戦場はかつての「体感ゲーム」へとさかのぼる。メガドラがついに崩せなかった、難攻不落の、アーケードの牙城への逆襲が始まったのだ。

魔法のように生まれた、メガドラ用の名作ソフトの数々。その秘密の元は、「68000」と「Z80」のダブルCPUにある。32Xがドッキングすれば、それが5つに増えた。助っ人が多いと処理能力が上がる一方、「船頭多ければ」というヤツで、プログラムが困難を極める。5つの頭を持った人が歩けば、電柱にぶつかりまくるだろう。ゲーム職人たちは、走らせ、マラソンをさせ、ダンスまで踊らせた。32X用のゲームは、ほとんどハズレなしの「筋金入り」ぞろいだ。

しかし、9年の歳月を経ても『スペハリ』は別格だった。パソコンや家庭用ゲーム機もたゆまず進歩を続けたが、移植に際しては「何を落とし、何を削るか」のアレンジを必ず迫られていた。たとえば、ハリアーの雄姿だけそのままに、モンスターたちは「特徴のある動き」＝「■」みたいな四角に化けて、「冷蔵庫ハリアー」と呼ばれた逸品もあったのさ（PC-6001用）。その思い切りの良さとド根性は胸を打ったが、やはり心の目を開かずとも、「本物」を家庭で遊べる日を夢見た僕らだった。

ここまで盛り上げれば、移植度の高さは「あら、良かったネー」で流されそうだ。んなこたーなく、さんざん待ちぼうけを食らった後のこと。巨大なボスがぐいぐい動くやら、ハリアーの下についた半透明の影やら、ちゃんとロックオンの「ピン！」があるやら、まして地面のラスター（画面を走査線単位でずらし、「ぐにぐに」した効果を出す）ぐらいは当然、と受けとめた。32Xにかけた期待は、それだけ大きかった。

だけど、この画面の上下を切った、ビスタサイズのような黒い線はナニ？ おそらく画面サイズを小さくして、処理スピードを上げるため。ほんの気まぐれで、本体と32Xを繋ぐケーブルを外し、メガドラをテレビに直結すると……背景だけがびゅんびゅん流れていた。ハリアーやモンスターは32Xが動かし、メガドラは縁の下の力持ちをこなしていたのだ。

16ビットの金文字に相応しい終着点を用意したのは、開発チーム「ゲームのるつぼ」だ。今こそ彼らに、10年目の「ありがとう」を言いたい。

ライオンキング

ジャンル：アクション
メーカー：ヴァージンゲーム
発売日：1994.12.9

ディズニーのゲームは相変わらず、よく動くのだが本作のゲームバランスは微妙。百獣の王の称号はクリアするまで返上決定。

死の淵から蘇ってこそ真の王

ジャングル大……じゃなくて、ディズニー映画「ライオンキング」をアクションゲーム化。プライドランドの王ライオンの息子シンバは、王の弟の謀略によって王国から追放されてしまうが、長い旅を経て成長したシンバは王の弟と対決し、ついに乗っ取られた王国を取り戻すというお話。昔はキャラゲーに当たりナシとよく言われたが、ディズニーは関連商品に対するチェックが厳しいので、ディズニー原作ゲームにはかなり当たりが多い。本作もそのひとつ……かと思いきや、結構微妙な出来だ。映像は文句なく美麗で、キャラクターの動きも滑らか。ドット職人の技量は間違いなく一流である。ステージ構成も変化に富んでいて、サバンナの動物たちを利用したステージギミックの数々は感心してしまう。このように素材のレベルは高いのだが、難易度まで高くなっているのが問題だ。たとえ裏技で無敵モードにしても（オプション画面で右・A・A・B・スタート）、一発死トラップからは逃れられない。弱すぎるよシンバ！　百獣の王になるということは並大抵ではない。

ストーリーオブトア 光を継ぐ者

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1994.12.9

キャラを動かすこと自体が伸び伸びとしており、戦闘もテンポよくコンボをいれられるので気持ちいい。今でも遊びたい1本。

動きも謎解きも楽しいロープレ！

異世界「トア」で、正義の「金の腕輪」を手にした王子ルオが、邪悪な「銀の腕輪」に立ち向かうアクションRPG。

とにかく爽快、キャラを操作していて楽しい。主人公は八頭身で、手足がのびのびと動く。流行していた格闘ゲームの文法を持ち込み、「半キャラ分ずらして体当たりする」風にまとまっていた戦闘を、スピード感あふれるものにしているのだ。小斬り、大斬り、回転斬りに、連続技の双烈脚！　宝箱でも、蹴り開けるルオだった（行儀が悪い）。

4種類の精霊を呼び出す「召還システム」もスグレモノだ。水の妖精・ディトは川や噴水、炎の精霊イフリートはたき火やたいまつの炎、影の化身ジェイドは鏡やクリスタルなど、近くに触媒となるモノが必要で、彼らを駆使して謎を解くパズル的な要素もたっぷり。すんなりとクリアはできるが、倒した敵の数やゲームオーバーの回数も記録され、また「宝石集め」といったやり込み要素も豊かだ。開発は『スーパー忍』や『ベアナックル』ほかの名曲を手掛けた古代祐三氏の会社、エインシェントだけにBGMもグッド。

MEGA DRIVE

ナイジェルマンセル・インディカー

BGMのみで歯応えのない走るを続けるのはキツイ。

ジャンル：レース ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：11994.12.16

大英帝国の愛すべき息子ナイジェル・マンセルは、F1引退後、アメリカに渡りインディカーに参戦した。そのゲーム化っちゅーか、彼の名前を看板に使った3Dレースゲーム。アクセル全開でほかのクルマをひたすら抜いていく。驚くのがBGM。エンジン音かBGMを切り替えねばならず、両立しないという有様。BGMだけでたんたんと走る、歯ごたえのなさはたまらんものがある。車線が広いため、コーナリングがゆっくりできて難度は低め。

トムとジェリー

死んた後のアクションもきっちりフォロー。

ジャンル：アクション ／ メーカー：アルトロン ／ 発売日：1994.12.16

猫のトムとネズミのジェリーが追いかけっこをする海外アニメ「トムとジェリー」のゲーム。ファミコンなど他の機種でも発売されているが、内容はそれぞれ別物。ゲームボーイ版の評判は悪くないが、メガドラ版はかなり厳しい出来だ。横スクロール型アクションで、ダッシュからの回転アタックを効果的に使わないといけないのに、前方視界が悪すぎてすぐに敵と激突してしまう。キャラの動きが精彩を欠くのもキャラゲーとして致命的だ。

ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー 2

着替えで能力が変わるというアイディアが光る。

ジャンル：アクション ／ メーカー：カプコン ／ 発売日：1994.12.16

セガが発売していた一連のディズニーものではなく、カプコンが発売した横スクロール型アクションで、スーファミ版とほぼ同内容。ミッキーとミニーの2人がサーカスで起きた異変を調べるうちにいろんな事件に巻き込まれる。主人公はミッキーとミニーのどちらかから選択するか、もしくは2人同時プレイが可能。ステージごとに様々なコスチュームに着替え、それに応じて主人公の能力変わっていく。変化に富んだ良作と言えるだろう。

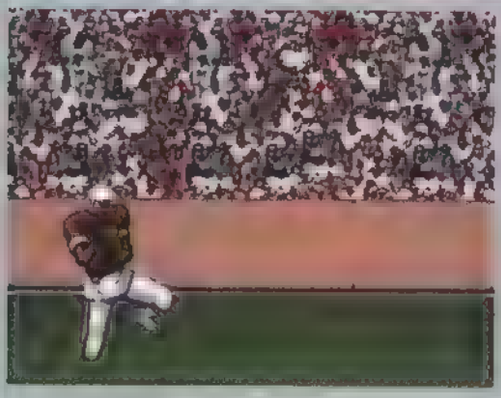
バーチャレーシング デラックス 32X

32X版ではグラフィックなどの強化に成功。

ジャンル：レース ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.12.16

メガドラ単体で動くものが発売された年内に出た『バーチャレーシング』の32X専用版。32Xは、ほとんど双子のような誕生日のセガサターンと同等のCPUを積んでいるだけあって、少なくともグラフィックについてはアーケード版になんら遜色なし。コースも見やすく、視点変更も実用的に使えるようになり、リプレイも鑑賞に耐える。ROMを32Xに挿しっぱなしのドライバーも多かったのでは。メガドラ特有の「はい上がる情念」は薄くなっている。

テクモ・スーパーボウル2・スペシャルエディション



アメフトの歴史と一緒にゲームも進化！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：テクモ ／ 発売日：1994.12.20

80年代サンフランシスコ49ersのビル・ウォルシュ監督は、どーんと長いパスが主体だったアメフトに革命を起こし、ショートパスでこつこつとヤードを稼ぐ「NICKEL&DIMEオフェンス」を採用した。『スーパーボール2』にもいよいよ同オフェンスが採用。まさしくアメフトの歴史と同じように、ゲームも進化したのだ。だが、遊びやすさは相変わらず。駆け引き重視。シンプル操作。今回は雪や雨といった天候も選べるようになり、スリリングに！

NBAジャム MEGA-CD

ROM版との大きな違いはナシ。残念！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1994.12.20

ジャンプすると5メートル、ボタンを押すと簡単アリウープの派手でノリがひたすらいい2on2のバカバスケ『NBAジャム』のメガCD版。あまりに軽快なバスケなんで、これで5対5を出してくれよ、と思いたくなる完成度の高さ。というか、他のバスケゲームが酷いだけなんですけどね。さて、メガCD版。ずばり、ROM版との違いなんてどこにもないんだよ。えーと、音が良くなってる？ 色が派手？ オレにどうしろと!? 結論、同じです。

ルナ エターナルブルー MEGA CD

ここにきて円熟の艶が出たメガCDの秀作。

ジャンル：RPG ／ メーカー：ゲームアーツ ／ 発売日：1994.12.22

アニメがあまりに美しい。メガCD円熟の境地。火が消えかかる前の最後の輝き。メガCDゲームのたどり着いた答えが本作だった。トレジャーハンターの主人公は青き星から舞い降りた少女ルーシアと出会う。最初、ルーシアは感情がないんだけど（戦闘中も操作できない！）、徐々に人間らしくなっていく（だんだん多彩な技を覚えていく！）。出てくるキャラが美少女ばっかりでハーレム気分が味わえるのもポイント。いい湯加減の酒池肉林。

トムキャットアレイ MEGA CD

実写の映像を使った異色のシューティング。

ジャンル：シューティンク ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1994.12 22

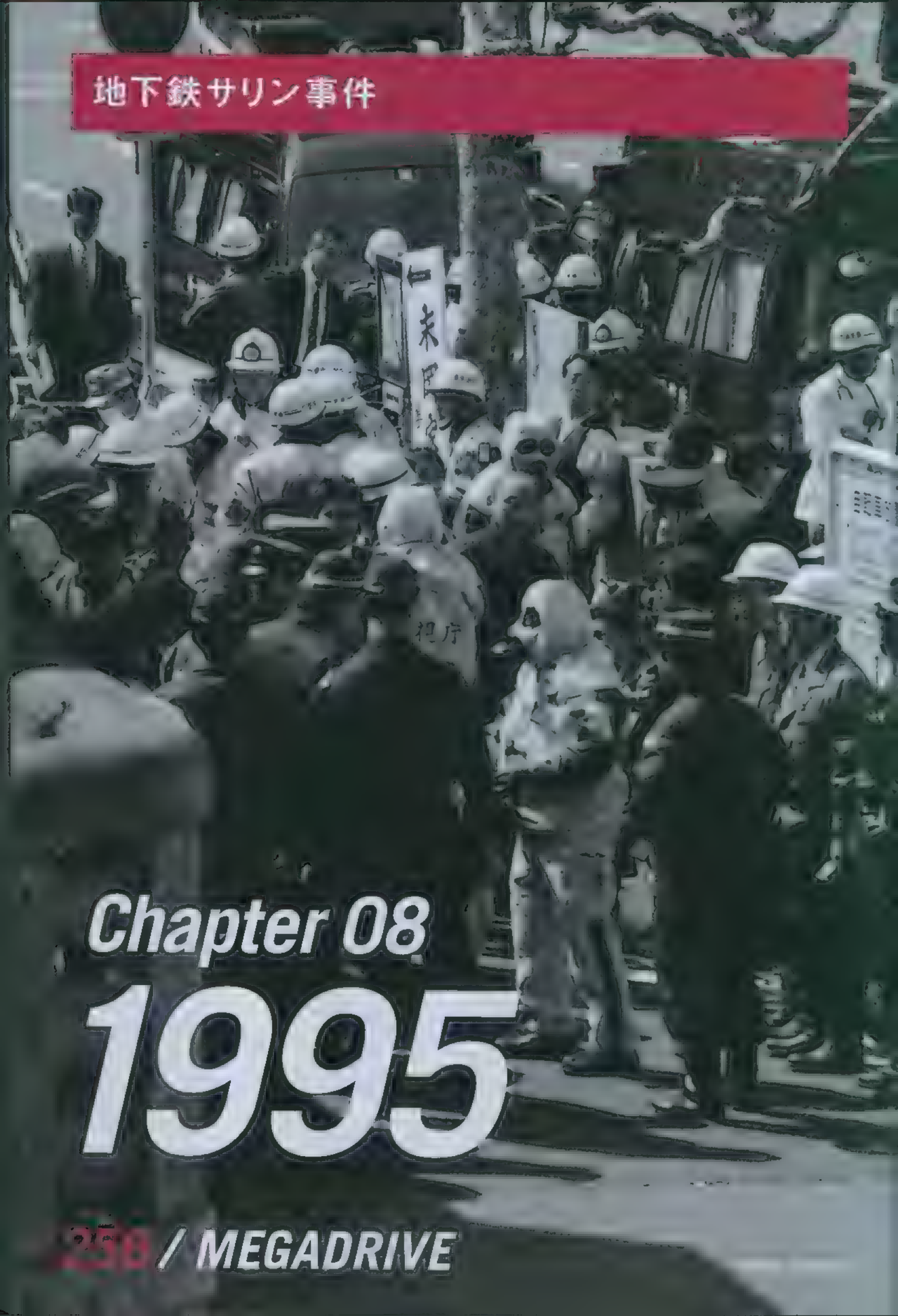
映画「トップガン」や「アフターバーナーⅡ」でお馴染みのF-14トムキャットが登場。全編が実写ムービーの組み合わせで進行するが、ゲームシステムはアドベンチャーではなく、ましてや一昔前のLDゲームでもない。レーダーで敵を探知し、適切なミサイルを選択し、背後からロックオンカーソルを合わせる。これらの動作の間が実写ムービーでつながれ、あたかも実写の戦闘機同士がドッグファイトしているように見えるという仕組みだ。

ソウルスター MEGA CD

擬似3Dゲームの最高峰のひとつが本作だ。

ジャンル：シューティング／メーカー：ビクターエンタテインメント／発売日：1994.12.22

英コアデザイン社が（宝の持ち腐れ気味だった）メガCDの潜在能力をフルに引き出して開発した、擬似3Dシューティングの集大成的なゲーム。このハードの拡大・縮小機能を活かして、ザコの敵機にも陰影がついて美しく、巨大戦艦への突入もムービーを使わずに迫力満点。ポリゴン以前の3D“らしさ”をとことん追求している。自機は3段階に変形し、展開が変化に富んで飽きはこないが、説明も英語で、操作はちょっと戸惑う。音楽も素晴らしい。


地下鉄サリン事件
Chapter 08
1995
/ MEGADRIVE

MEGA DRIVE

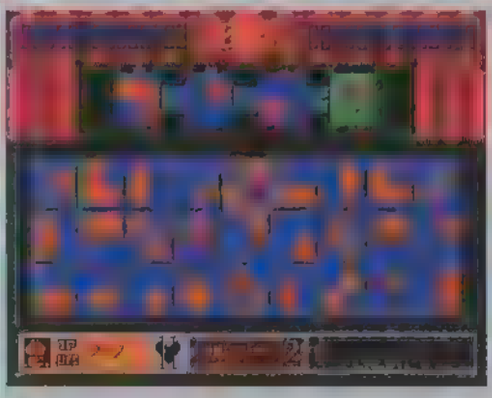
アフターバーナー・コンプリート 32X

32Xでほぼ完璧な再現に成功。長かった（点）。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.1.13

タイトルこそ『アフターバーナー』だが、実際には『Ⅱ』を移植した32X専用ソフト。「出来のいい移植ものはレビューに困る」という見本で、高速でローリングする背景、影付きのヒコーキ雲、どれを取っても原作（アーケード）の完璧な再現に近い。「カブトガニ」ことアナログパッド（XE-1AP／電波新聞社）にも対応し、32Xユーザーなら前作にあたる『Ⅱ』を手放しても構わない？　開発は移植の職人集団「ゲームのるつぼ」が担当。

イチダントアール



極めるプレイができるのはセガの「ゲームらしさ」か。

ジャンル：その他 ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.1.13

『タントアール』のボリューム強化版的な位置づけの作品。「イチダント～」といっても、ミニゲームの数は前作と大きく違わない（23種類）。「アーケード」や「フリー」（自由選択）、「コンペ」（対戦）に、RPGのようなマップ上を歩いて賢者の石を集める「クエスト」モードも追加。「二酸化ガンマン」や「奥様は窓」「きかんしゃトーマラズ」とミニゲームの名前もかっ飛ばしているが、どれも歯応えがあり、「極める」プレイもできる。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

前作同様低い評価を受けてしまった不遇のソフト。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.1.20

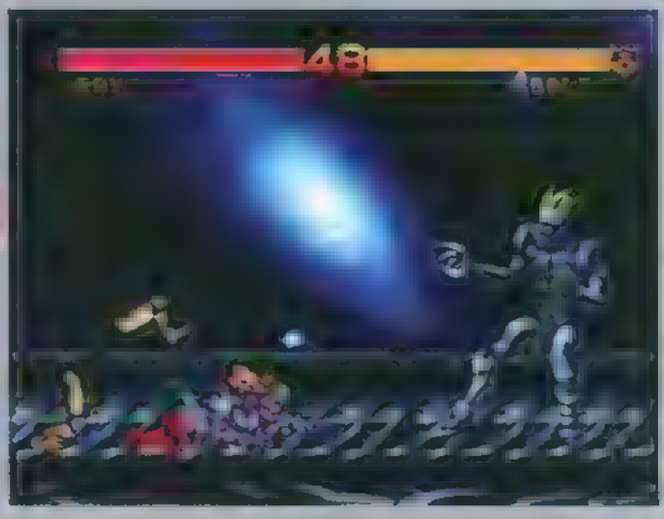
ゲームそのものの移植度は前作『英雄伝説』ほとんど同じ出来……というか同じプログラムを明らかに使い回しているのはいいけど、使い回すプログラムならもっとちゃんと作ってくれ！と悲しい悲鳴が上がった1作。

しかし、さすがに前作で懲りた記憶が生々しいうちに発売されたためか大量に売れ残る事態になり、おかげで1ヵ月後に500円ぐらいで買ったプレイヤーには一応遊べると絶賛されていた。

サイバーブロール

32X

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.1.27



脱出ポッドの奪い合いという極限状態の中に生まれる狂気を描き切った作品。ただでさえエイリアンと闘う姿は痛々しいのに、フィニッシュシーンでは、ご覧のように体がバラバラ……合掌。

「爆発寸前の宇宙船で地球人とエイリアンが脱出カプセルを奪い合う」という設定の対戦格闘ゲーム。32Xで表現された多関節キャラクターのアクションは見事で、32Xの底力を見せつけた。

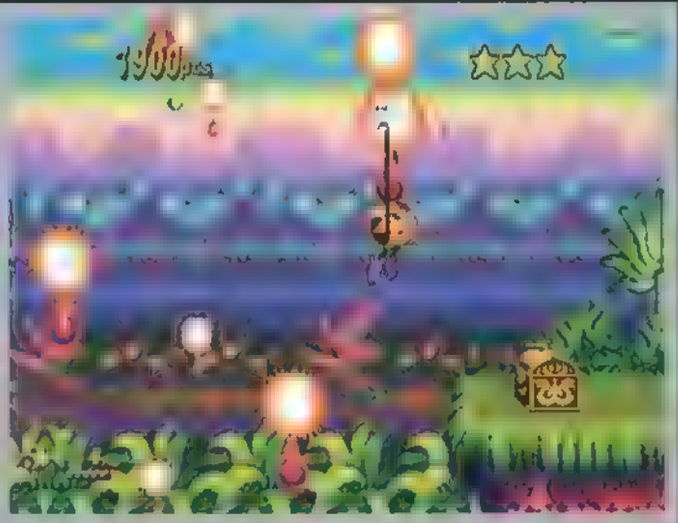
ジャンクで黒いトラウマ格ゲー

格闘ゲームにおいてストーリーは刺身のつま程度の扱いなのですが、本作のそれは忘れようとしても忘れられません。地球サイド4人＋エイリアンサイドの4人が戦うのですが、目的は格闘王の座でもお父さんの敵討ちでもなく、「爆発寸前の宇宙船での脱出ポッドの奪い合い」。ゲーム界で最もダークで気まずいシチュエーションです。地球サイドの4人はパワードスーツを着て戦うのですが、パーツを組み替えることでスピードや技が変化。戦闘中にパーツが壊されると攻撃力や防御力が低下し、必殺技も使えなくなります。SFマインドに溢れた面白い設定です。パーツの下からは生身の体が登場するのですが、そこには色気も何もありません。素手素足でエイリアンと殺し合う姿は痛々しくて見ていられません。しかし敵のパーツを破壊したとなると話は別で弱みにつけ込む卑劣の炎が心の中で燃えさかります。小柄な忍者少年ナルト（『少年ジャンプ』の忍者マンガの源流がここに？）が必死に身につける忍術を踏みにじり、月面出身の19歳少女を殺害し、元戦災孤児の蛇エイリアンにとどめを刺します。生きるための勝利の気まずさを、首が吹っ飛び胴体がちぎれる残虐なフィニッシュシーンが増幅。勝ち台詞が存在しないことが黒い妄想に拍車をかけるのです。

本作は32X専用ソフトだけあり、キャラクターは当時最先端の多関節で構成されており、あらゆる場所で拡大縮小を利用した演出が使用されています。パーツが壊れると破片がクルクルと飛び散り、体を回転させる技を使えばドットの荒くなった手や足が「ぐわっ」とこちらへ迫ってくるあたりのケレン味が素敵です。ゲームバランス的な部分ではわりとアバウトなのですが「手加減しているとやられる」わけで、闘争心が高まります。前述のストーリーと相まって、プレイ中は野蛮な気分で容赦なく遊ぶことができるのです。ストーリー、演出、ゲームバランス、あらゆる要素がプレイヤーを闇の彼岸へと導く方向へ作用した「暗黒面開発ソフト」と言えるでしょう。

リスター・ザ・シューティングスター

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.2.17



手を伸ばしてタンポポの種を思わせる綿毛につかまり、空を舞う主人公のリスター。このように「手を伸ばす」というアクションは、様々な可能性を秘めている。美麗な背景にも注目して欲しいところ。

『ソニック』開発チームが手掛けたアクションゲームの良作。主人公リスターの“伸びる腕”が生み出すユニークなアクションが、絶妙のゲーム性を演出。ハード末期の発売が惜しまれる“隠れた名作”だ。

「手を伸ばしてつかむ」こと

主人公のリスターは、好奇心旺盛な流星の子供。得意技は「手を伸ばしてつかむ」こと。彼の手はパッドとの組み合わせで8方向に伸び、あらゆるものをつかみます。彼は手を通して世界にアクセスします。「手を伸ばしてつかむ」というシンプルな動作は「移動・攻撃・奪取」といったゲーム性だけではなく、リスターという主人公のキャラクター性さえも表現しているのです。

敵をつかめば勢い良く頭突き！ 鉄棒をつかめば大車輪！ アイテムならゲットしてラッキー！ たまにヘンなものをつかんで痛い目にあったりもするけれど、リスターの好奇心は留まるところを知りません。ほらあっちにも、ほらこっちにも、世界は不思議なことだらけ。だからつかんで確かめる！ 子供のプレイヤーには共感を。大人のプレイヤーには、純粋だった頃の郷愁を……。

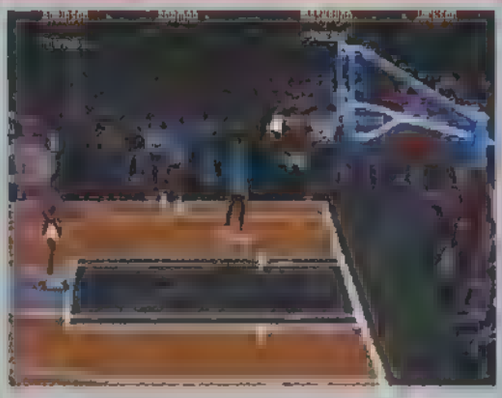
本作の「トライアンドエラーを恐れず、何でもつかんで学び取れ！」という訴えは、情報だけで分かった気になることの多い、臆病な大人の心を揺さぶります。失敗を恐れずにガツンガツン頭をぶつけていれば、たまには宝石だって振ってくるのです。世の中、そんなに捨てたものじゃありません。

そんな星の子リスターを育む世界には、全編に渡って、実に細やかな気配りとアイディアが散りばめられています。

幻想的な背景は、新世代機のグラフィックを見慣れた目にも新鮮な美しさ。そこに住む敵キャラは「自分の旦那をジャイアントスイングで投げるペンギン」「あまりの音痴にBGMまで歪む巨大鳥」「最初は邪魔をするが雪合戦の末に和解、ボス面で助けに来てくれるライバル」など、童話のキャラクターのようなどこか憎めない奴ばかり。そこには受け手の年齢を問わない王道があります。もしも未プレイなら、これ以上の予備知識なしでプレイしてください。自ら世界を触って確かめてください。

さあ、手を伸ばして！

NBAジャム・トーナメントエディション

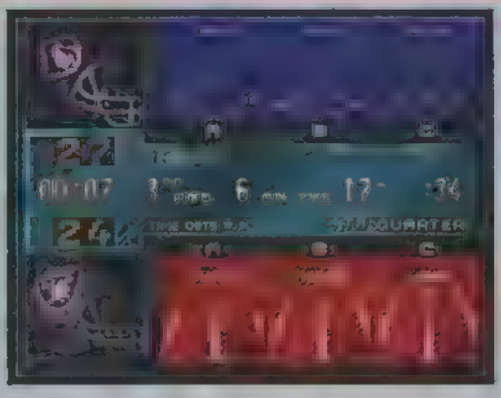


どこでネジが狂ったのかハジケすぎです。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.2.24

油断大敵2on2。前作のハイジャンプが高さ5メートルだとしたら、本作のハイジャンプは高さ7メートル。より派手に、よりクレイジーに、火の玉シュートもスーパーダンクも何でもあり。いやはや、これぞバカバスケの最右翼。難しいことを何も考えずにひたすらラン＆ガンである。ちなみに選手は実名&そっくりキャラ。前作に比べるとバークリーなどが引退してしまったが、ロッドマンとロビンソンの新コンビなど、お楽しみはこれからだ！

NFLクォーターバッククラブ'95

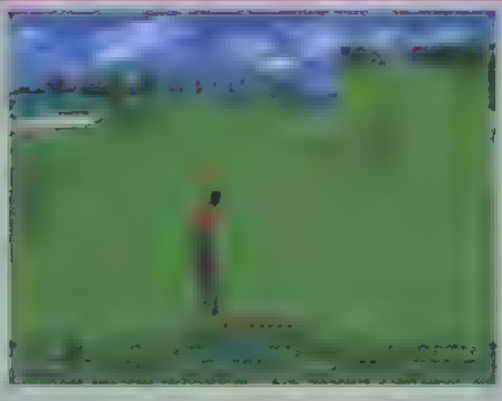


親切設計に未来の試合まで！傑作です。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.2.24

たくさんのミニゲームが詰まったバラエティアメフト。遠投やボールコントロールなどクォーターバックの能力を競う「QBチャレンジ」。コンピュータと対戦する「プレーNFL」。過去の試合の名シーンをプレーできる「シミュレーション」。ちなみにこのモードには2010年の未来の試合のシーンも入っているので、驚かないように。パスする選手をボタンひとつで選択できるといった親切設計なので、初心者でも楽しめる、至れり尽くせりの傑作。

GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES 32X



32Xになり、細かな設定やエディットが可能に。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.2.24

92年にマスターズで優勝を果たしたフレッド・カプルスが、世界の名門コースより36コースをセレクトしたゴルフゲーム。本人もプレイヤーキャラとしてゲーム中に登場する。プレイヤーキャラはカスタマイズ可能だが、フレッド自身のデータはエディット不可、というのはこの時代からあったお約束のようだ。

32ビットCPUにもなると、できないことのほうが少なく、トップ／バックスピンなど細かいボールコントロールも可能に。

エイリアンソルジャー

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.2.24

メガドラ末期に登場したトレジャーの「ハードコアユーザー向け」メガドライバーズカスタムだが、横スクロールアクションとして秀逸な出来。アクション好きを自認する人なら、プレイするしかない。

トレジャー入魂の傑作アクションシューティング。多関節を駆使した手ごわいボスキャラの百連発、腕を磨くほど極限までタイムを削れるアツさ　「作り込みすぎて未完成」という魂の粗さを味わえ!!

頂上決戦！ トレジャーvsメガドライバー

『エイリアンソルジャー』は、メガドラ黄金期を支えたトレジャーが"行くところまで行った"ソフトだ。「ゲーマー魂」や「熱いゲーム」。それこそネットに探りを入れれば、男くさいキーワードと一緒に、両手にあまるほどヒットする。

しかし、本当にたまげるのは、暴れ回る複雑なシステムを押えつけ、我がものとし、べらぼうな難関を踏み越えてエンディングに辿り着いた人の多さ。こんな猛者たちを育てたメガドラは、実に大したハードじゃないか。

事実上の前作に当たる『ガンスターヒーローズ』を下敷きに、操作方法は大幅に進化している。左から右に進んでいくジャンプアクション、4つの武器を選んで撃ち分ける――と取っつきやすい「普通」はここで終わり。空中停止のホバリング、天井への張りつき、ダッシュの「時空操作0移動」、そして敵弾を消す「カウンターフォース」。1面から、これらの「基本テクニック」を理解していないと、10回は余裕で死ねる情け容赦なさ。

ゲーム展開は目まぐるしくスピーディ。さらに拍車をかけるのが、「0移動爆裂」だ。これは体力が最大のときに0移動すると、敵に触れたら大ダメージを与えられる特攻ワザ。ただし一度使うと体力が減るため、連発はできない。そこでカウンターフォースで弾を消して回復アイテムを出し、再充てんして撃つという「ゲームの組み立て」が必須のテクニックになってくるのだった。

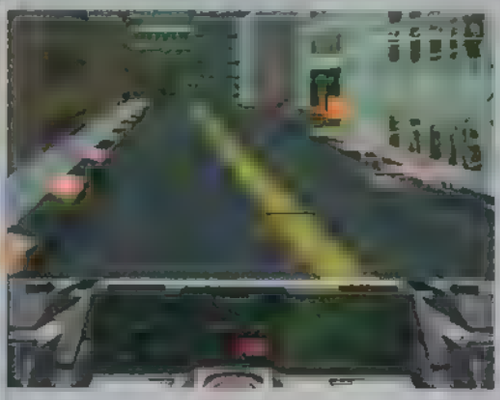
「ボス百連発」を目指したものの、開発期間の時間切れで断念。「セブンフォース」が名前に追いつかず5形態にしか（これでもすごいが）変形せず、後半にかけて尻切れトンボの感は否定しようがない。それでも、多関節の巨大キャラを動かし……ああ、全然字数が足りない……最低、4ページは欲しかった。

ともあれ、開幕のメッセージを高らかに叫ぼう。「FOR MEGADRIVERS CUSTOM（メガドライバー専用）」！

メタルヘッド

32X

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.2.24



コンクリートジャングルの中でオトコ（オタク）心をくすぐるロボに乗り、敵車両を破壊せよ！ だが練り込み不足の感は否めない。

3Dロボットゲームの草分け的ソフト

スーパー32Xは、上半分はセガサターンと同等の32ビットCPU、下半分はメガドラが合体した「過去と未来のはざま」に浮かぶハードだった。「スペースハリアー」など体感ゲームの移植が「過去」とすれば、このゲームは「未来」が形を取ったものだ。実験段階のロボット操縦ゲームが、何かの手違いで発売された？ そんな"早すぎ"感がある。

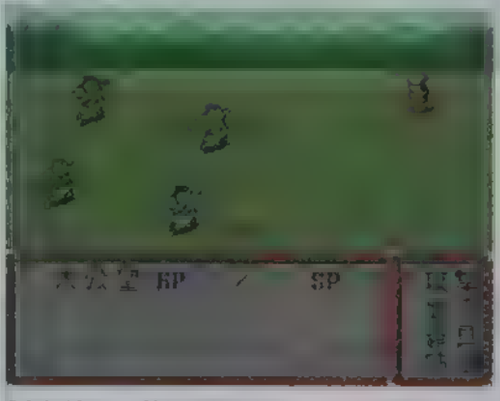
戦場となるのはビルが建ち、直線的なラインからなる市街のみ。これは32Xにとって分相応で、「ジャングルの草木を描く」という泥沼を避けて、画面はすっきりと見やすく、ビルがにょきにょき生えてくる不思議現象もない。敵車両の全滅、偵察などの任務を与えられ、戦果に応じて報酬がもらえる進行は、後のロボットゲームの基本となった。

しかし、練り込み不足が目立つ。とっさの回避もしにくく、支援爆撃は敵も味方も区別なし。しかし、購入できる武器の中に「ハンマーナックル」もあり、ローラーダッシュもでき、オタク心へのくすぐりも事欠かない。「English」モードは、レーダー性能の低下など鬼軍曹な仕様の変更も。

大封神伝

MEGA CD

ジャンル：RPG
メーカー：ビクターエンタテインメント
発売日：1995.2.24



「少年ジャンプ」に連載されたマンガより早くゲーム化。背徳のマドンナが登場しないのが心残りだが、原作を考えれば仕方ないことか……。

封神演義のRPG化！ 妲己不在！

PCエンジンCD-ROM²やメガCDでB級RPGを連発していたビクターエンタテインメントが出した、中華風RPG！ このゲームは大ヒットした藤崎竜先生のジャンプ版「封神演義」より1年以上も早くゲーム化されたもの。つまり、あのジャンプ版に先んじて「封神演義」をベースにしたオリジナルストーリーを作ったことになる。

さて「封神演義」といえば、オリジナルの小説版にも出てきてジャンプ版ではオリジナル以上に活躍しまくった悪のヒロイン妲己さんの活躍ぶりが楽しみというもの。彼女がいつ出てくるかいつ出てくるかとドキドキしながら遊ぶのもまたオツなもの（ヒント：出てきません）。

いつ妲己が出てきて主人公の太公望に首を刎ね飛ばされるのかと楽しみにプレイしていたが、そういうオリジナルへの忠実ぶりは影をひそめていた。というか、そもそも原作は面白死にざまオンパレードで、「バトルロワイヤル」より頻繁に人が死ぬことでも有名な作品。そのまんまのゲーム化は、色々制約や規制があったために難しかったようだ。

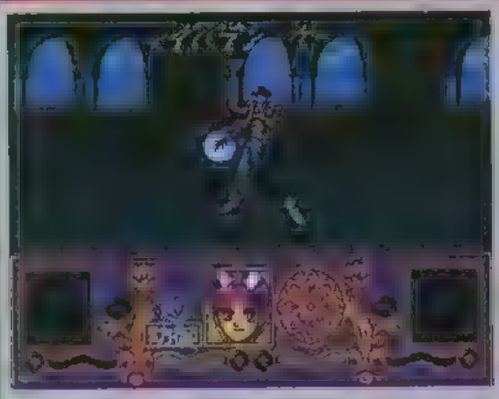
エコー・ザ・ドルフィンCD MEGA CD

エコーシリーズの集大成とも言える2枚組。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.2.24

『エコー・ザ・ドルフィン』と『2』がセットになって登場。CD2枚組でそれぞれの作品が独立して収録されているため、『1』をクリアしなくても『2』から始めることができる。ストーリーに関わるような変更点はないが、メガCD版だけのオリジナルステージがあり、その他にもBGMがCD-DAで生演奏されたり、新規のCGムービーが入っていたりとお得感がある。『エコー』シリーズの足跡を追いたいなら、これから始めるのがいいだろう。

サージングオーラ

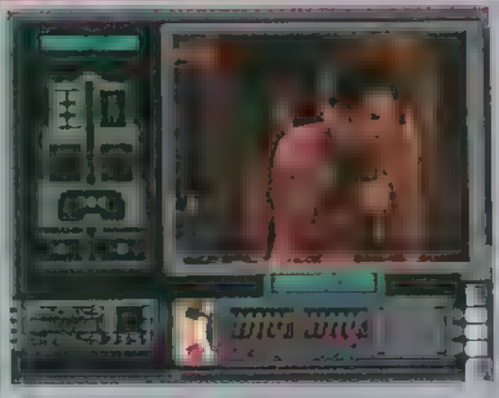


これが「メガロープレ」最後の作品だ。

ジャンル：RPG ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.3.17

セガが打ち出した「メガロープレプロジェクト」ラストの1本。魔法使いを主役とした異例のRPGで、目玉が「呪文詠唱システム」。戦闘はリアルタイムに進行し、呪文を唱えるのに時間がかかり（文字が右から左へ流れていく）、同じ属性の魔法を唱えて対抗する「カウンター呪法」が使える。しかし、戦闘のアイコンが分かり辛く、魔物に会う確率も高すぎる。キャラデザインにいのまたむつみを起用するなど、ヒットの芽を持ってたのに惜しい。

ダブルスイッチ MEGA CD



バタ臭い演技が逆に面白いソフト。

ジャンル：アドベンチャー ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.3.24

罠と警備カメラが仕掛けられたアパートの中に謎の侵入者たちが押し入ってきた。カメラを切り替えて侵入者たちを捉え、タイミングよく罠を発動し、強盗を捕らえるのだ。罠はボタンを3回押してセット、侵入者がタイルを踏んだときに発射すると動き始める。つまり、カメラ切り替えとタイミングが命のゲームなのだ。失敗して覚える、難度の高い洋ゲーであることは間違いない。ドリフみたいな演技をする実写映像がいかにもバタ臭くって最高。

TEMPO

32X

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.3.24

ゲームのテンポが悪いため評価は芳しくない。できることならば、オープニングのハッタリをそのまま続けて欲しかった。

テンポのテンポは速いのか？

かの「サクラ大戦」を生み出した、セガとレッドカンパニー（現在はレッドエンタテインメント）の強力タッグ（?）が送る横スクロールアクション。MCTVの人気バラエティー格闘番組にして新人タレントの登竜門「メジャーマイナーショー」に、街でスカウトされたテンポが参加する。レッドらしくショーの見せ方にはこだわりがあり、オープニングの生声ラップ入りヒップホップサウンドにまず度肝を抜かれる。この当時、カートリッジに完全な形の歌を入れたソフトは数えるほどしかない。このようにハッタリは十分だったが、ゲームのほうはいかんせんテンポが悪かった。主人公テンポの歩くスピードはのろく、かといってダッシュするとすぐ壁に激突し、しかもキックの攻撃判定は小さく、オマケに足場の判定は狭い。これでは何かと引っかかって気持ち良く先に進めない。絵的な派手さを求めて背景に動くオブジェクトを詰め込んだのも逆効果だった。地道に攻略するのが好きな人にはいいが、アクションにリズム感と爽快感を求めるには向かないゲームだろう。

プライズファイター

MEGA-CD

ジャンル：スポーツ
メーカー：セガ
発売日：1995.3.24

実写を使用したボクシングゲーム。試みは面白いものの、その難易度は凶悪。しかし、その臨場感は良い言葉で言えば唯一無二。

「臨場感」溢れるボクシングゲーム

「バーチャルシネマボクシング」の名が示す通り、実写映像で構成されたボクシングゲーム。相手の動きに合わせて「正解」のパンチを打つとダメージを与えることができます。言わばLDゲームなのですが、沢山ある動きのパターンを組み合わせることによりボクシングの試合が再現されています。オプションで1ラウンドの間だけ「正解」を表示させられるのですが、逆に言えばこれがないとクリアは至難の業。1ラウンドで倒せる身体作りに励むことになるのです。ゲームは主人公キッドの主観で展開されます。控え室でトレーナーのアドバイスを受け、花道では人をかき分けて進み、リング上では恐ろしげな顔の敵ボクサーが迫り、クリンチされると裸の胸が視界一杯に広がります。「まるでリングに上がっているかのような興奮」（パッケージ裏より）。画面は白黒なのですが、それゆえに、雰囲気は現在のポリゴンCGを凌ぐものが。臨場感を出すために本物のセットや人間を使って動画を撮るという大陸的発想がメガCDで花開いたことがとても嬉しく思えるのです。

ミッキーマニア

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.3.31

記念すべき初主演作である「蒸気船ウィリー」の世界を冒険するミッキー。敵キャラも良くできており、遊んでいて素直に楽しくなってしまう

2つの意味

本作はミッキーを愛するマニアのためのゲーム。ステージは彼の出演した各作品をモチーフにしています。場所によっては、絵柄や姿が現在と微妙に異なる「その時代のミッキーマウス」と出会えることもあり、この心憎い演出がミッキーマウスの歴史を体感させてくれます。

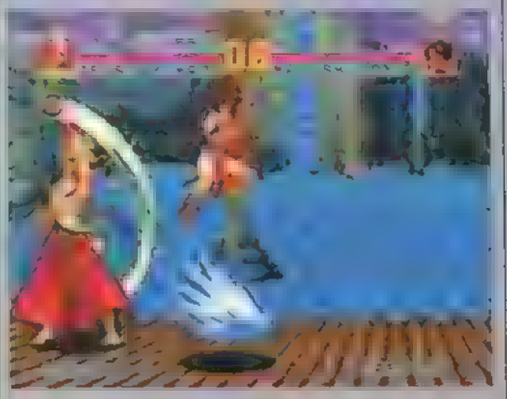
実はタイトルの『ミッキーマニア』には二重の意味があります。ひとつは前述の通り、ミッキーマウスを愛するマニア。そしてもうひとつは、2D横スクロールアクションゲームのマニアです。

いかにもディズニー的な、ほんわかとしたデザインの敵キャラは、画面写真では微笑ましく見えます。しかし、彼らの配置は「ミッキーをブチのめす」という目的を10割の確率で成功させるための殺人的な布陣。飛び散る破片に攻撃判定が残る骸骨、後方から突進してくる無敵の大鹿といった半端ではない敵キャラクターが襲いくる様は、ミッキーが座る「世界一のアニメスター」という座の明暗を垣間見せてくれます。

餓狼伝説SPECIAL

MEGA CD

ジャンル：アクション
メーカー：ビクターエンタテインメント
発売日：1995.3.31



メガドライブ最晩年の格闘ゲーム。アーケードからの移植になるが、CDのロード時間などがテンポを悪くしているという声も。

メガドラ最後の『餓狼伝説』

前期『餓狼伝説』シリーズのしめくくりで、アーケード版は発売10年以上経っても遊ばれている、言わば殿堂入りゲーム。メガドラ版はこれまでのカートリッジから転じて、今回はメガCDでのリリース。売りのひとつであった音楽はCDでの再生に。また見た目も前2作よりアーケードに近いものとなりました。かといって完全再現かというとそうではなく、微妙な操作感覚の違いが気になります。また、格闘ゲームの肝である効果音がマイルドになっており、爽快感を大きく削いでいます（本作の大きな魅力である弱攻撃目押しによる連続技の快感は70％ダウンといっても過言ではないでしょう）。そして最大の敵はロード時間です。面と面の間に無視できない長さのロードが入るため、カートリッジだった時代と比較してテンポが遅くなっているのです。完璧な再現ができないからこその工夫やアレンジ……すなわち「移植芸」を感じさせる前作とは対照的。本作には「移植」という作業がいかに難しいことであるかが現れているのではないでしょうか。

カオティクス 32X

ソニックの宿敵、エッグマンが搭乗する。

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.4.21

見かけは「ソニック」、しかし中味は別物に近いジャンプアクション。2人1組のキャラが「リングパワー」に結ばれて、パートナーを投げ上げる・引き寄せる・命綱代わりにするなど、ヨーヨーのような多彩な動きが可能。ソニックのライバル、ナックルズを始め、多くのアニマル仲間も参戦した（後に「ソニックアドベンチャー」で再登場）。操作に慣れるための練習ステージも親切で、「ソニック」の単純明快アクションとの橋渡しをしてくれる。

トゥルーライズ

開始早々、家の中で乱射しまくるシュワ。

ジャンル：アクション ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.4.28

マッスル州知事アーノルド・シュワルツェネッガー主演、ヒットメーカー、ジェームズ・キャメロン監督による不倫アクション映画のゲーム化作品。映画本編通り中東のテロ集団相手にシュワちゃん独りが立ち向かうといった内容だが、俯瞰視点で8方向に機銃掃射可能という最強っぷりがシュワっぽさ満点！ 西海岸沿岸で核ミサイル爆発！ ハリアーで橋を破壊！ といった映画の名シーンはゲーム中でも再現されてるが、妻の不倫疑惑に関する描写は一切ない。

テレビアニメ・スラムダンク 強豪 真っ向対決！

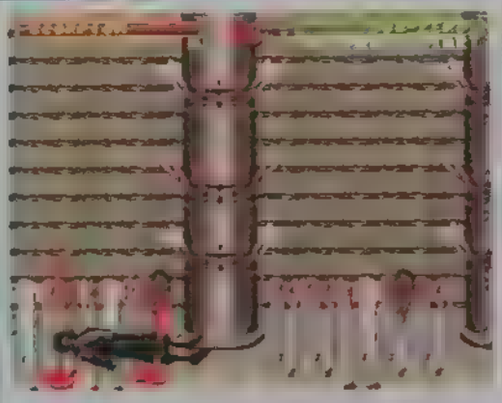
現在も根強い人気を集めるマンガをゲーム化。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：バンダイ ／ 発売日：1995.4.28

NBAばかりのメガドラバスケにおいて、唯一の日本のアンサー。それがテレビアニメ「スラムダンク」！ ディフェンス、オフェンス、中間と画面がイチイチ切り替わるので目まぐるしいけれど、攻守がはっきりしているので遊びやすい。特にシュートを叩き落せる「ハエたたき」が気持ちいい。好きなキャラクターだけを操作できるセルフィッシュプレイが斬新。原作に忠実な絵柄や展開はマンガファンもしっかり受け入れられるはず。

モータルコンバットII 究極神拳 32X

ジャンル：アクション
メーカー：アクレイムジャパン
発売日：1995.5.19



流血、フェイタリティに飽き足らず、画面のような罠を仕掛けるあたり制作者の人柄がしのばれる。洋ゲー好きへの踏み絵。

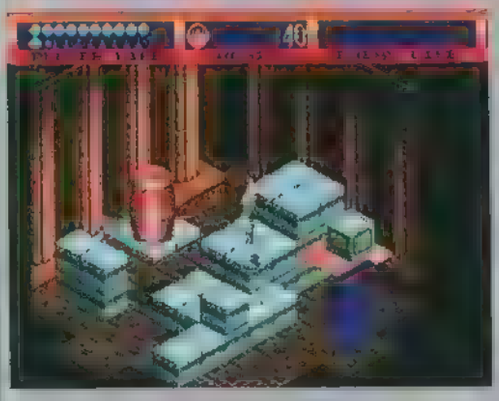
残虐描写を増量した究極の続編登場

話題騒然（一部で）だった前作のリリースから数ヵ月を経てリリースされた続編『モータルコンバットII 究極神拳』。そしてさらに1年後に新メディアである32Xに移植された本作は、「キャラが12人に増えた」とか「新しいボスキャラ登場」といった続編らしい設定の変更よりも、最も重要なシステムであるフィニッシュ・ムーブのバリエーションが増殖！ 相手と友情を結べる「フレンドシップ」や、ステージに仕掛けられた罠（針の山や毒の池）に相手を叩き落とす「ピット・フェイタリティ」など、開発者の意図的な暴走がこれでもかと洋ゲー魂の真髄を味わえる仕上がり。

そして肝心のROM版との違いについては、例のインチキ日本語のサンプリング効果が変更されてたり、悲鳴のバージョンが追加されてたり、背景の描写が若干綺麗になってたり、流血の色が一段と鮮やかになってたりと、実際プレイして比較しないと解らないぐらい些末な部分だったりするのだが、ゲームシステムの根幹はまったく変化ナシという潔さ！ その無駄なパッションこそ洋ゲーなのだ！

ライトクルセイダー

ジャンル：RPG
メーカー：セガ
発売日：1995.5.26



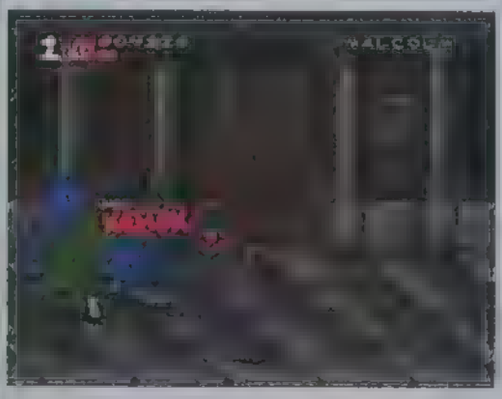
メガドライバーを常に魅了し続けたトレジャーによるアクションRPG。パズル的要素とアクションをうまく両立させたメガドラ末期に咲いた傑作。

メガドラ最後の宝物

メガドラ末期に発売されたアクションRPG。どこからどう見ても洋ゲー的な濃い絵柄だが、開発はトレジャーが担当。決してジェネシスの適当なゲームをロクにローカライズもせず発売したわけではない。隣国で休暇中の剣士デビッド・ランダーが行方不明者捜索を依頼され、調査を進めるうちに謎の地下迷宮を発見するというストーリー。ゲームはクォータービューで進行するため、地下迷宮は立体的な仕掛けが多く、ドアの開閉、トラップの解除、謎解きはほとんどパズルのようになっている。難易度はかなり高いほうで、投げ出したプレイヤーも多く、やはり見た目だけでなく中身も洋ゲーっぽい……が、即死トラップがやたらと配置されているようなことはないし、セーブとやり直しは何度でもできるので、理不尽なゲームという非難は当てはまらない。あくまで「努力次第で乗り越えられる難易度」を維持しているところがトレジャーの素晴らしさであり、同じクォータービューの高難度アクションRPG「ウィザード・オブ・イモータル」との大きな違いでもある。

マキシマムカーネイジ

ジャンル：アクション
メーカー：アクレイムジャパン
発売日：1995.5.26



日本だけでなく北米でもプレミアソフトとして君臨するソフト。アクションゲームとしては珠玉の名作といっても過言ではない。

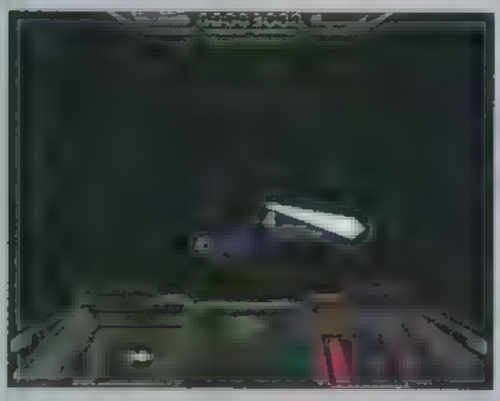
末期に発売された超激レアソフト！

メガドラ市場最末期に投入された洋ゲー移植ソフトであり、現在中古市場で最高プレミアソフトのひとつとしてランクインしている不朽の名作「マキシマム・カーネイジ」は、90年代前半の実態なきアメコミブームを象徴する作品としても評価できる。スパイダーマンブーム再燃のキッカケとなったキャラクター「ヴェノム」と、全身が紅蓮の炎で包まれたカーネイジ、そしてご存じスパイダーマンが三つ巴の戦いを繰り広げるという設定は、マーベルコミックマニアを大いに唸らせただけでなく、現在までリリースが続くスパイダーマン系ゲームの中でも指折りの完成度を誇るゲームシステムにも注目。基本は横スクロールアクションながら、定番の壁登り以外に用意された多彩な動作や複雑なステージ構成が洋ゲー的なマイナス要素を感じさせない仕上がりになっており、『コミックスゾーン』や『ジ・ウーズ』と並ぶ傑作として、今日まで再発が切望されている。ちなみに北米でもプレミアソフトとして扱われており、入手は地球規模で困難だったりする。

ステラアサルト

32X

ジャンル：シューティング
メーカー：セガ
発売日：1995.5.26



32Xとメガドラの機能をすべて叩き込んでその場で生成するという豪快な荒業を成し遂げた偉大なソフト。本当に自由に飛べる。

スーパー32X、驚異のフルポリゴン

君とならどこまでも落ちていける。上も下もない宇宙空間を、視界から溶けていく消失点に向かってフリーフォール。先に作っておいたムービーを流し、敷かれたレールの上を走る「3Dジェットコースター」に騒いでから、わずか1年もたってなかった。ハイスコアを叩き出せば、後ろに映画『スターファイター』のスカウトが立っているような気配を感じさせる。この瞬間、スーパー32Xは長くない生涯の中で、たしかに「ピリオドの向こう」を走っていたのだ。

マニュアル通りに書くと「新型戦闘機"フェザー"が反乱軍に奇襲をかける」と平凡な字づらになるが、32X＋メガドラをフル回転し、敵機や巨大戦艦まで、その場で片っぱしから生成してしまう荒技！　360度、どこにでも自由に飛べるし、カメラの視点も切り替えられる。戦艦のブリッジをなめるようにかわし、ターゲットを見失ってさまよう敵機を撃墜――を、カッコ良くリプレイもできる。この後、ポリゴン空間は丁寧に描き込まれていったが、「未来」は32Xが手つかずで残した"空白"にあった気がする。

SPECIAL COLUMN VOL.6
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

次世代機ブームとメガドライブ

文＝宮昌太朗

©SEGA

1994年から95年にかけて、ゲームの世界は、変革の予感に轟いていた。セガサターンとプレイステーション――その後のゲームのあり方を大きく変えてしまうふたつのプラットフォームが94年末に発売され、そして「バーチャファイター」がコアなゲーマーたちの話題を独占。当時僕は、ソニー・マガジンズという出版社で「ED」というゲームムックの編集見習いをしていて、ときどき会うライターさんたちとは、『バーチャファイター』はヤバい。ポリゴンってスゲえ、という話で持ちきりで、しまいには『バーチャ』で身を持ち崩した人の話さえ、伝え聞くようになった。

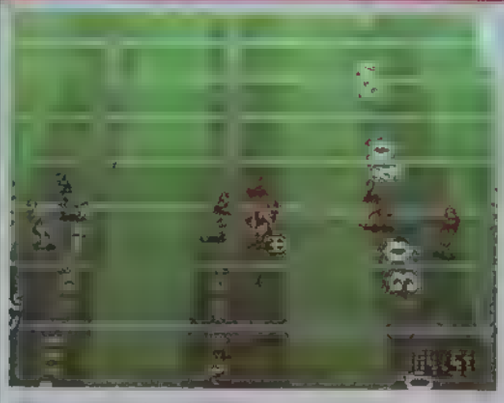
へー、そうなんだ……と思いながら、対戦格闘を毛嫌いしていた僕はまったく興味が持てず、あのときあの場所で渦巻いていた熱気と興奮を知らないままでいた。新しいテクノロジーがゲームの可能性を広げるって話も、"次世代機"が本当はどういうモノなのかってこともピンと来ないまま、それって本当に面白いの？ "次世代機"ブームの、『バーチャファイター』ブームのド真ん中にいたにもかかわらず、そんなふうに醒めていて、たまに家に帰っては『パルスマン』とか「ガンスターヒーローズ」で遊んでいた。住んでいたボロアパートは外と中の温度差がほとんどなくて、冬は寒さのあまり、せっかく借りてきたメガCDがすぐに止まってしまう有様。

でも、流れは明らかに動き出していていた。CD-ROMというメディアの可能性、従来型のロムビジネスからの脱却。ポリゴンを初めとする3Dの技法は、ゲームの開発現場を変えつつあり、ゲームに関わるアレコレは再び混沌の中へと戻りつつあった。

95年には『バーチャファイター』が32Xでリリースされたのだけれど、そのときすでに人々の目は『バーチャ2』に移っていて、画面に映し出されたジャッキーやラウは、ゲーセンでの輝きをすっかり失っていた。これまでのセオリーや作法があっという間に古び、一方で新たな技術とそれが見せてくれる世界は、まだ遠かった。32Xのような、あまりにも不格好なマシンはそうした時代の置きみやげで、しかし本当は何が起こっているのか、分かっている人なんて誰ひとりとしていなかった。

僕がボロアパートを出て、「ジャンピングフラッシュ！」や「パラッパラッパー」に出会い、本当に"何が起こっているか"を知るのは、もう少し後のことである。そこにはまだ、祭りの前の熱気と高揚感だけがあった。

NFL クォーターバッククラブ'95 32X



32Xソフトのため多彩なモードも山盛り。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.7.14

このゲーム、メガドラ版で見たことあります！ スーパーチャージャーをつけたターボエンジンである、メガドラ＋32Xのハイパワーを無駄づかい。フェラーリを時速30キロで走らせるみたいに、メガドラ版と同じものを32X上で再現。いやあ、贅沢なアメフトだねえ。ゲーム自体はバラエティ感たっぷりのアメフト。ミニゲームで得点を競う「QBチャレンジ」や名シーンを再現する「シミュレーション」など多彩なモードがてんこ盛り。

パラスコード 32X

この頃のポリゴンには確かに未来があった。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.7.14

テクノロジーは時として、必要以上に進化しすぎる。アナタはケータイの全機能を把握していますか？ ゲームにおいても、実写さながらのテクスチャードポリゴンに目が慣れすぎた昨今、こんな生ポリゴンを見るともう格好良くて仕方がないわけで。クォータービューや敵機乗っ取りなど、斬新なシステムで固めた骨組みも素晴らしいが、この生ポリグラフィックが発する"未来CG"なオイニーは何よりもタマラナイ。いや、単なる懐古主義ではなく。

超球界ミラクルナイン

長いペナントレースもラクに進めることができる。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.7.21

投球時に「高め／低め」を選択するシステムが特徴。打者は投手の投げる高さに合わせないとカスリもしません。投手有利に見えますが、救済措置なのか投手が高低どちらを選んだかは丸分かりなので安心。このあたり新しいシステムを生み出すための葛藤が見えて面白いところです。ペナントレースでは「同点で迎えた9回裏」「逆転のチャンスの8回表」など野球のオイシイところから試合が始まる作りで、サクサクと進めるようになっています。

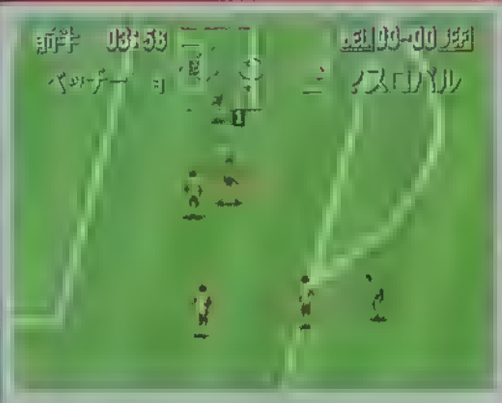
三国志Ⅳ 32X

ロード時間、データ量など史上最強の呼び声も。

ジャンル：シミュレーション ／ メーカー：光栄 ／ 発売日：1995.7.28

スーパー32Xのパワーで処理は素早く、ROMカセットなのでロード時間は皆無と、最強の呼び声が高い『三国志』。登場する武将が450人に増え、副将システムの導入により「頭の悪い武将＋腕力の弱い軍師」といったコンビが可能となり、使い道のない人材が減った。計略のはずの「火計」が特性＝一種の超能力に変わり、諸葛孔明が数万の部隊を焼き殺す火あぶりショーが楽しめる。やたら反乱を起こしまくる住民も、シリーズ最強!

プロストライカーファイナルステージ

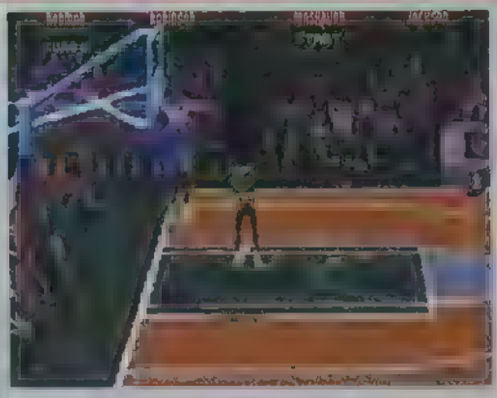


シリーズ最高傑作が（やっと）誕生した。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.8.4

『プロストライカー』シリーズ最終章にして、縦画面から横画面へと鞍替えした異色作。選手のムーブがより多彩になり、リプレイやPK戦モードなども導入。天候や風向きもチョイスできるようになった。現在流通しているサッカーゲームのベース部分はほとんど詰まっていると言っていいシリーズ最高傑作だ。これがさらにブラッシュアップされ、歴史はセガサターンの『ビクトリーゴール』へと受けつがれていくことになる。

NBAジャム・トーナメントエディション 32X



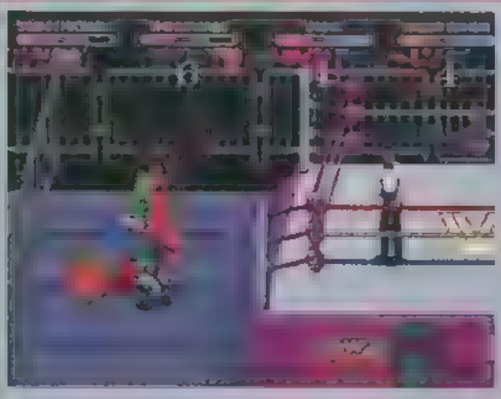
ROMと同じなのに32Xでリリース。なぜ？

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.9.1

だからあ。32XなのにROM版と変わらないっつーの。本当に参った。アクレイムのまんま移植っぷり。32Xなのに、そのパワーをあえて使い切らない贅沢さにびっくり。

ゲーム自体は2on2の火を噴くバカバスケ。名前はNBAのリアルな選手なんだけど、まるで月の上でジャンプしているかのようなハイジャンプっぷりを見せてくれる。ROM版でも出てるんだけど、ね（260ページを参照）。

WWF RAW 32X



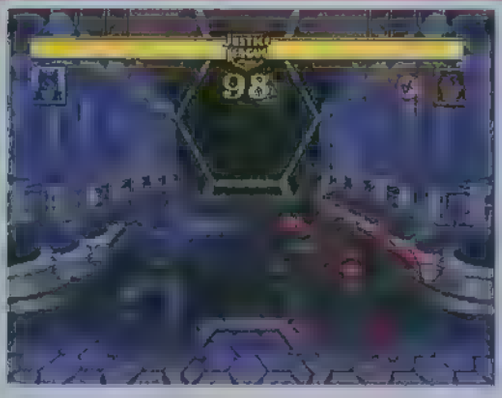
中古市場では異常に高値のつくソフトだ。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.9.1

……またデジャヴ？ 凶器攻撃や4人同時プレイなどが加わったものの、全体の印象としては『WWFロイヤルランブル』、同『マニアツアー』とほとんど変わらず。ひとつのスタイルを貫き通すアクレイムプロレスに、老舗団体の王道を見る思いだ。

選手の面々は、アンダーテイカーら主力に加え、ルナ・バションやドインクといったキワモノも登場。だが、本作に登場した多くの選手が、WCWへと離脱していくことに。感慨深い……。

ジャスティスリーグ

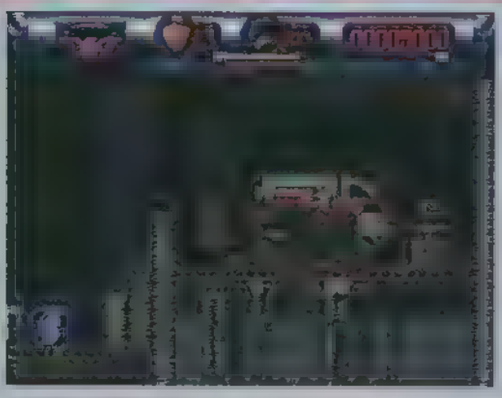


こんなスーパーマン見たくないよ！(大泣)

ジャンル：アクション ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.9.1

DCコミック・ヒーローが総出演した対戦格闘ゲーム。日本でも有名なスーパーマンやバットマンのほか、ワンダーウーマン、ザ・フラッシュといった、中途はんぱにアメコミ知識を試される微妙なメンバーまで。スーパーマンが毒霧(冷凍液)を吐き、バットマンが空を飛ぶ(あの服はただのコスプレだよ！)などサプライズが満タン。その割に、テレフォンパンチぽい必殺技をかわし、小技を連打→気絶させてハメる、という大味バトルにもつれ込む。

ジャッジ・ドレッド



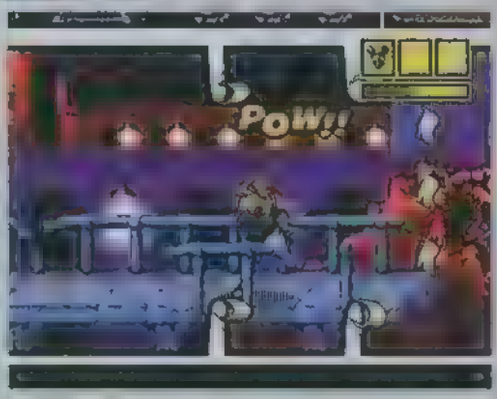
犯罪者を拘束するアクションもある。

ジャンル：アクション ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.9.1

シルベスター・スタローン&ダイアン・レイン主演で一瞬だけ話題となったイギリスのSFコミック「ジャッジドレッド」の映画化のゲーム化という複雑な出目のソフト。いかついヘルメットがトレードマークの未来警察官ジャッジドレッドの活躍を描いた物語だが、ゲームでは横スクロールで出現する敵をバンバン殴ったり蹴ったり射殺するのが主な仕事。あくまで映画版を元にした内容だが、海外では「ジャッジ・ゲーに良作なし」と断罪されてました。

コミックスゾーン

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.9.1



「アメコミのコマの中を飛び回る」というデフォルメされたアクションを、その字面のままに実現した意欲作。マンガのコマをブチ破り暴れまくれ！

アメコミ作家、危機百連発！

出荷本数がたったの800本という超レアソフトのため、ン万円もの高額プレミアムがついてしまったことで有名な本作。「原稿用紙のコマの中で戦うマンガ家」といった設定は今でこそ面白そうだが、もっと早く世に出たら出たで、新しすぎて売れにくかったんじゃなかろうか？ 操作は3つのボタン攻撃＋3つのアイテムボタンで行い、後期の6Bパッドをフルに使った格闘ゲームとなっている。しかし、題材がアメコミなら、ゲームそのものも洋ゲー。細かいアラを気にしない、大らかな心がプレイには必須だ。

とにかく秀逸なのが、コマごとに描き込まれたアメコミタッチの1枚絵を、やはりアメコミ調に破壊するデフォルメ演出！ コマをブチ破り、ページが燃やされ、マンガとゲームという「静と動」の不協和音によるハーモニーが奏でられるのだ。ただの演出にとどまらず、ルートの分岐になったり、マンガ家の危機一髪を盛り上げたり、きっちりゲームに貢献しているのがお見事。ゲームキューブ版の「ソニック メガコレクション」に、なぜか収録されているぞ。

ファーレンハイト

MEGA-CD

ジャンル：アドベンチャー
メーカー：セガ
発売日：1995.9.1

「バーチャルシネマ」末期の作品。SFXとは思えない鬼気迫る火事の中に飛び込む消防隊員となれ！ 難易度は相変わらずですが。

バーチャル消防士、実写でレスキュー

なりきりゲームこと、セガの「バーチャルシネマ」シリーズ、末期のソフト。新米の消防士として、燃えさかる火事の現場に飛び込んで人命を救助し、火元を消し止める。時期的に見て、映画「バックドラフト」のオマージュか？ でもマンガ「め組の大悟」より先にやっちゃった、みたいな。

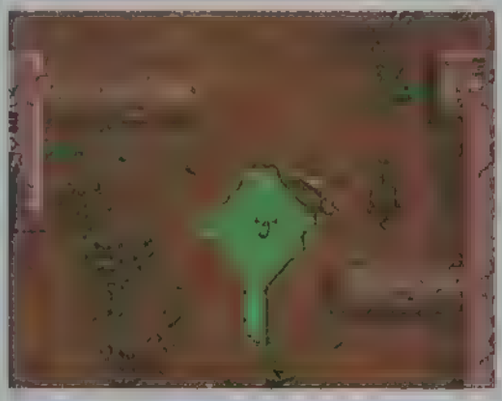
レスキュー活動は、現在進行中で燃えに燃えている実写ムービーの中で、その場の状況に応じて、制限時間内に右や左へと方向を決め、ずんずん進んでいく。

この家がまた、車庫でネコが迷ってたり空のボリタンクで足止めをしたり、ガスのバルブが3本あって1本をひねると爆発したり、消防士への殺意さえ感じる「忍者屋敷」というか。見取り図を書かないと絶対に迷うが、実写なので方向が分かりづらく、クリアはべらぼうに難しい。もっとも、声優がやたら豪華（玄田哲章や大塚明夫が演じる脇役が主役のようだ）で、ドジって叱られると何だか嬉しい。

しかし、火事が真に迫りすぎて、とてもSFXとは思えん。実際、5軒ぐらい燃やしたんですか？ もう時効でしょ！

ジ・ウーズ

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.9.22



体を伸ばしてエモノを狩っている図。障害物に体が当たるとこまめに変化する様子など妙なところに凝っている激レアソフトだ。

ぐちょぐちょウーズの下品な冒険

緑色をした粘液の中に、狂気をたたえる2つの眼が白玉代わりに浮かぶ「ウーズ」が主役！「どうやって売り込めばいいんだ？」と広報担当者の悲鳴（空耳？）がこだまする、日米文化ギャップを理由なく暴きたてた噂の問題作だ。

この主人公、大企業の優秀な科学者だったが、口封じのために「ウーズ」にされてしまった。化学廃液の垂れ流される荒れ果てた地を脱出して、DNAを集めて人間に戻るのだ。ウーズは体を伸ばしてエモノを食べ、体をちぎって飛ばして敵をやっつける。ウーズの体の大きさは、体力を表現していて、小さくなるほど死に近付く。しかし、デカイと細い通路でつっかえてしまうので、わざと小さくなることも。

元はインテリのくせに、ウーズはゲップをするわ叫ぶわと、とっても下品。脳みそまで溶かされた？ 大らかそうな見かけを裏切り、難しいほどブラボーな海外生まれの常として、タイミングは厳しいしトラップは底意地が悪い。メガドラ末期ゆえに激レアソフトだが、後にゲームキューブ用『ソニック メガコレクション』に再収録されている。

バーチャファイター

32X

ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：1995.10.20

とうとうポリゴンの寵児ともいうべきソフトがメガドラに産み落とされた。ロードもなくサクサク遊べるのは32X版ならでは。

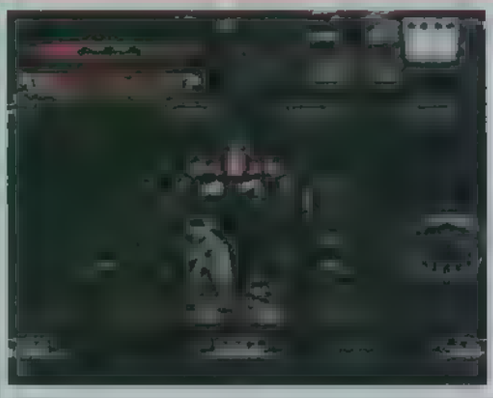
サターンより快適な究極のバーチャ

『バーチャファイター』の何がすごいって、いまだに「ポ、ポリゴン」という以外、すごさを表現する言葉に困る「まるごと」感だ。中国武術やプロレスなどの格闘技を研究して“手からビーム”の非現実をなくし、主流の6ボタンを3つに減らして「格闘ゲームのタコツボ化」をリセットし、レバーの動きを技の流れにシンクロさせ（例：腰を落とす→掌底をつき出す「猛虎硬爬山」）画面中の「第二の自分」を動かす一体感が、他のゲームに見向きもしない人たちも熱狂させた。ゲーム雑誌の後押しした「鉄人ブーム」も大きいが、「すごいバーチャ」が先にありきだろう。

これが「セガサターンの目玉」として完全移植が決まったのに、なぜか32X用にも「バーチャ」が発売！ ポリゴンは少な目でカクカクしているが、「トーナメントモード」や「カメラ視点の変更」も追加され、キャラの色替えもできる。なんたってROMカセットなので、ロード時間もほとんどゼロで快適そのもの。セガから32Xユーザーに贈られた、最後にして最高のプレゼントだ。

MEGA DRIVE

バットマンフォーエヴァー



実写取り込みのバットマン、ロビンもいます。

ジャンル：アクション ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.10.27

手短に言えば、バットマン・ミーツ・『モータルコンバット』。実写取り込みのバットマンかロビンのどちらかを選び、イカレた変質者（これも実写）を殴ったり蹴ったり。「フォーエヴァー」の映画に従って「なぞなぞ怪人のリドラーが出す謎を解く」という流れだが、やっぱり殴るか蹴るかワイヤーを投げるかで解けてしまう。なぞなぞを解いた覚えがないんですが！　マニュアルに載ってる技の解説が不親切で、ゲームを進めるのが困難。

フォアマンフォーリアル

不出来だが希少価値は高いソフトのひとつ。

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.10.27

73年にヘビー級チャンピオンになり、そして94年に45歳で再びチャンピオンとなったジョージ・フォアマンのボクシングゲーム。24メガの大容量を生かし、気味が悪いほどにキャラが動く。だがボクシングゲームとしての出来はイマイチで、ボタンの反応の鈍さと先行入力が残ってしまうのがネックである。それでも希少価値は高く、一部の中古ショップでは買取価格が2万円を超えていて驚かされた。同内容のスーファミ版は100円なのに……。

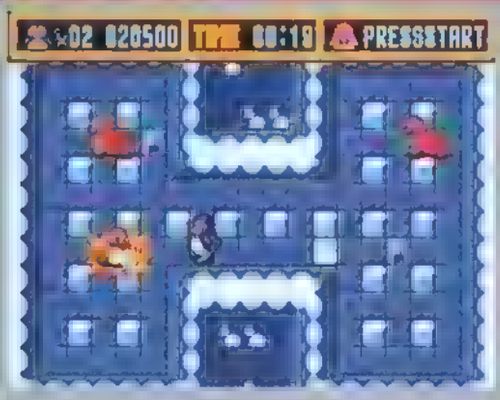
サージカルストライク MEGA-CD

バーチャルシネマ最後の作品にして名作。

ジャンル：シューティング ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.12.22

国連が創設した対テロリストチーム「サージカルストライク」の一員となり、攻撃用ホバークラフトで卑劣なテロリストどもを皆殺しにせよ！　なぜホバーなのかという疑問を差し挟む余地もなく、バーチャルシネマシューティングは幕を開ける。映像が大昔の子供向け特撮なみにチープだとか、ゲームは結構地味だなんて言う奴は、指揮官のブランソン中佐にこっぴどく怒られるだろう。実はこの罵倒の数々こそが本作の本体である。名作だ。

ぺぺんがペンゴ



リメイクされ、4人対戦などが追加された

ジャンル：アクション ／ メーカー：セガ ／ 発売日：1995.12.22

名作ペンギンゲーム『ペンゴ』(82年発売／アーケード)のリメイク。ペンゴが氷を作れるようになり、特殊効果のあるブロックも……4人対戦モードもあるし、某爆弾男ゲームへのオマージュ？ 追加されたアレンジ版は今ひとつ『ペンゴ』らしくないが、「アーケードモード」の移植度は高く、昔懐かしの『ペンゴ』をピコピコと遊べる。ただ、諸般の事情からか、BGMの「ポップコーン」は使えなかったようで、変更されてるのが無念。

バーチャルバート

これは通行人にトマトをぶつけるゲーム。最高！

ジャンル：アクション ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.12.31

ヤバネタとブラックユーモアで大人気の海外アニメ、「ザ・シンプソンズ」のゲーム。やんちゃ坊主「バート」が仮想空間でミニゲームをプレイするので『バーチャルバート』。ファンの心にジャストミート、それ以外の人には意味不明というタイトルの投げっ放しっぷりが素敵。「豚になって肉にされないよう逃げ回る」「トマトをぶつけてクラス写真を台なしに」といった肩から力の抜けた作りに、当時のアメリカンキャラゲーム事情がうかがえます。

WWF RAW

メガドラ最末期、何が新しいのか分からない！

ジャンル：スポーツ ／ メーカー：アクレイムジャパン ／ 発売日：1995.12.31

……デジャヴ、もう一度？ 力強く断言したいが、内容は32X版とまったく大差ナシだ！ ……アワワ、書くことがなくなっちゃいました！ えーと……あ、あった！ 選手セレクト画面のビジュアルが若干違う！ ROM版はどうやらテレビ画面を意識した作りのようです！ 以上、報告終わり！ ……アワワ、まだ文字数余ってます！ ……というように、双子の如くソックリな2作品。ここまでくれば、アクレイムに腹を見せて服従したい！ 参った！

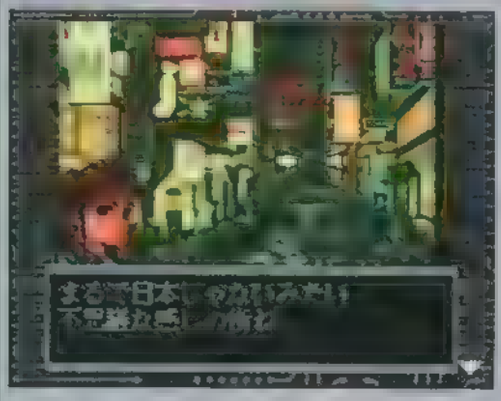
藤子·F·不二雄、逝去

Chapter 09
1996

シャドウラン

MEGA CD

ジャンル：RPG
メーカー：コンパイル
発売日：1996.2.23



メガドライブ終局へのカウントダウンを刻んだ、メガCD最後の作品。サイバーパンクな雰囲気がとてもカッコイイ名作RPGです。

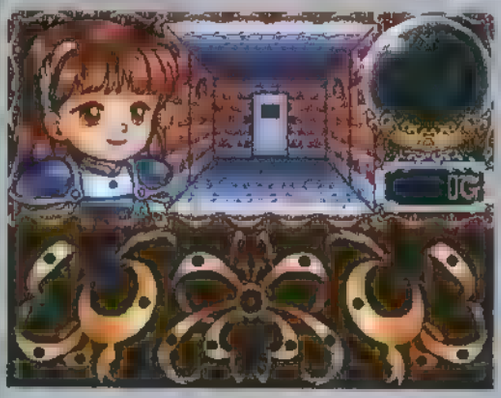
さようならメガCD！ 最強最後のRPG

「最強最後のMEGA-CD・RPG！」と広告に謳った、最強はさておき、本当に最後のRPG。この後にセガからメガCD用RPGが発売されたとしたら、どうするつもりだったんだコンパイル？ 名前の由来は、海外産のTRPG（人間の「ゲームマスター」が進行役をつとめるRPG）から。近未来のサイバーパンクな東京を舞台に、サムライやシャーマン、エルフなどファンタジーの住人たちがサブマシンガンを撃ったり電脳化したりする「なんでもあり」の世界観だ。

ありがちな「経験値を稼いで最強を目指す」RPGとは違い、会話や交渉に重きを置き、物語の流れを楽しむTRPGのスタイルに近い。アドベンチャーモードで情報を収集し（実際はこれがメイン）、条件を満たせば戦闘開始。TRPGのルールブック通り、大量のサイコロを転がす（勝ち負けの判定をする）さまはド迫力だ。しかし、目押しでむりやり強敵を倒しても、ストーリーに不都合があれば「勝ったことが無視」される豪腕の一本道！ 電脳世界の「マトリクスモード」は美しく面白いが、少ししかなくて残念賞。

魔導物語 I

ジャンル：RPG
メーカー：コンパイル
発売日：1996.3.22



「ぷよぷよ」のファンタジックな世界観は、本作でも何ら変わることはない。そして、これが国内におけるメガドライブ最後のソフトとなった。

ありがとうメガドライブ！

メガドライブに別れの花束を贈ったのは、セガではなくコンパイルだった。メガCDの「シャドウラン」に続いて、まさにワンツーフィニッシュ。思えばマークⅢ用の「アレスタ」から、コンパイルとセガハードは義兄弟のような固いきずなで結ばれていた。「武者アレスタ」に「ぷよぷよ」、「電忍アレスタ」……見渡す限り「アレスタ」と「ぷよ」に埋め尽くされてるが、この「魔導物語Ⅰ」も「ぷよ」の主役、アルルが幼稚園時の頃のお話。そりゃあ「ぷよまん」（中味はもみじ饅頭）売るよな、コンパイル！

そして「魔導物語」のルーツは、ホビーパソコン、MSX2用の「魔導物語1-2-3」（1990年）にたどりつく。古式ゆかしい3Dダンジョンの RPGを下敷きに、自分も敵もしゃべりまくり、残り体力をアルルの表情であらわす「ファジーパラメータシステム」……という6年前の“最新”をリメイクされてもなあ。魔法は格闘ゲームのようにコマンド入力によって使うので、マニュアルをなくすとプレイ不可能。これで泣いても笑っても、さようならメガドライブ！

SPECIAL COLUMN VOL.7
FOR MEGADRIVERS CUSTOM

メガドライブが終わった後に

文＝多根清史

Game Software © SEGA CORPORATION1988-1992 All rights reserved
"SEGA and Sega Logo are registered trademarks of Sega Corporation."
Manufactuerd and distributed by Sega Toys

メガドライブ最後のソフト、『魔導物語Ⅰ』が発売された1996年――それは最新鋭のセガハード、サガサターンが我が世の春を謳歌した年だ。94年当時、サターンは人気絶頂だった『バーチャファイター』を発売同時タイトルに迎え、恵まれたスタートを切った。そして1年後の95年12月には、『バーチャファイター2』の移植を投入、サターン用ソフトとしては初めて100万本を超える快挙をなしとげたのだ。

サターンの設計思想は、まさしく「最強の2Dゲーム用ハード」だ。メインCPUに日立製のSH-2を2個（「32ビット×2＝64ビット級」とアピールされた）、サウンドCPUとしては68EC00（メガドラのCPUと互換性のあるチップ）を搭載。そしてスプライト表示能力やスクロール面、拡縮機能も強化され、永年の夢だった「アーケードと家庭との架け橋」を実現するに足りる力を備えていた。

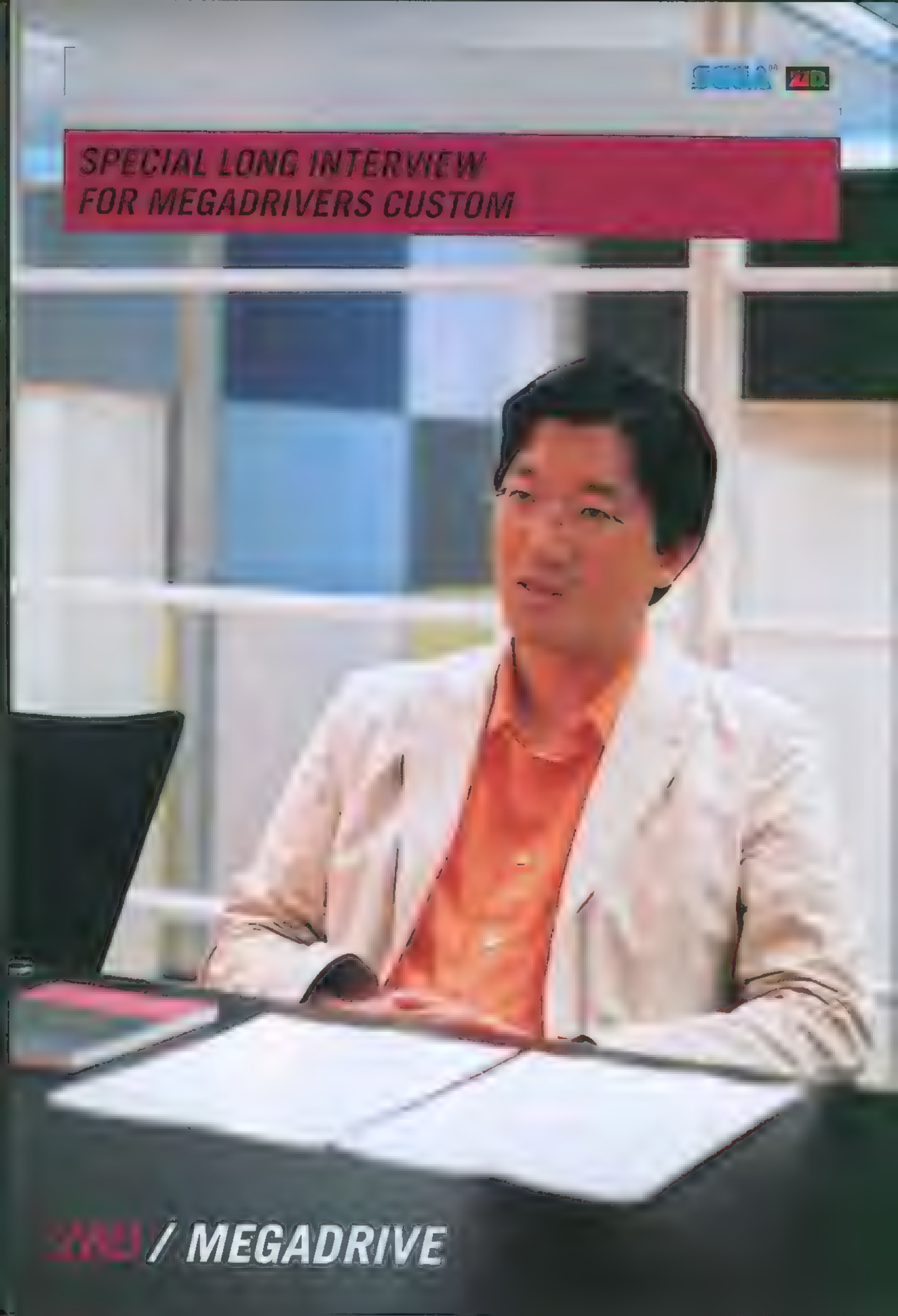
しかし、おりしもソニーがプレイステーションを引っさげて、"次世代機ゲーム機戦争"へと参入。3Dのポリゴンに特化したプレステは、2Dの分野ではサターンに及ばなかったが、「新しさ」を武器にして、ゲーム市場を切り取っていった。片やサターンは、公称30万ポリゴン／秒の処理能力を持ってはいたものの、プレステにはかなわない。2つのハードは、やがて際限のない値下げ競争へともつれ込む。

こうしたサターンとプレステの戦いは、「第三勢力」によって事実上の終止符が打たれた。96年、エニックスと並ぶ国内RPGの雄、スクウェアが『ファイナルファンタジーⅦ』をプレステ向けに供給すると発表したのである。一度傾いたバランスは、二度と元に戻ることはなかった。

その後、（今のところ）最後のセガハードであるドリームキャストも、大勢を逆転するには至らなかった。しかし、逆境は「セガ一家」のような連帯感や、アットホームな雰囲気を育んだ。名作・傑作・怪作（例：『ダイナマイト刑事』『デスクリムゾン』）の入り混じったソフトの広がりは、"閉塞ゆえの豊じょう"ではなかったろうか。

現在、セガはハードの垣根を越えてソフトを供給するようになった。奇しくも2004年、『魔導物語Ⅰ』の遠縁に当たる『ぷよぷよフィーバー』が「ドリームキャスト最後のソフト」として発売され、セガトイズから「メガドライブプレイTV」も登場。どこかで、メガドライブの視線を感じるのだ。ふりかえれば、きっと。

SPECIAL LONG INTERVIEW FOR MEGADRIVERS CUSTOM



/ MEGADRIVE

ソニックを創った男
中裕司ロングインタビュー

「ソニックの生みの親」こと中裕司氏は、かつてエニックスのプログラムコンテストに参加しかけた「『ドラクエ』を作ったかもしれない男」だった！ メガドラ初の体感ゲーム『スーパーサンダーブレード』、そして驚異の移植『大魔界村』を生み出し、積んだ経験値は『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の世界的な大ヒットへと花開いた。そんなビッグマンが思いの丈を込めた「メガドライブ賛歌」！

文＝多根清史

マイコン雑誌の誤植をデバック

――中さんがゲームプログラミングを始めたきっかけというのは、何だったんでしょうか？

中　最初は（マイコン雑誌の）『I／O』や『月刊ASCII』に載っていたプログラムリストの打ち込みですね。当時は写植がバグっていて、そのまま入力すると動かないんですよ。仕方ないから、自分で「本当は、こう書かれてるはずだ」とか解析して、デバッグしましたね（笑）。ただでゲームを遊ぶために頑張ったわけです。

―― それから、中さんは「日本マイコン販売」でバイトされたんですよね。

中　詳しいですね（笑）。FM-7、FM-8、パソピア7とかにゲームを移植するバイトです。PC-6001以外のハードはすべてやりましたね。

　エニックスの「ホビープログラムコンテスト」にも、応募もされかけたんですよね？

中　結局、期限が過ぎてしまったので止めましたけどね。学校に行ってるときも、授業中に方眼紙でドット絵を書いてましたから（笑）。プログラミングコンテストのときは3Dのシューティングで、背景に星をたくさん流して、サウンドエンジンも作って、全部自分でやろうとしたら間に合わなかった。途中段階でも応募していれば、僕の人生も変わっていたかもしれないですね（笑）。

―― 中村光一さんと一緒に、エニックスに採用されてたかもしれませんね。

中　でも、中村光一さんのプログラムは、すごく良かったですよ。解析させてもらって、勉強になりました。

――そしてセガに入社されてから、1作目が『ガールズガーデン』ですが……。

中　（キッパリと）全然ダメでしたね。僕はプログラムをあまりキレイに書ける人じゃないんで、今では怖くて見れません。4月に入社して、10月ぐらいにはマスターアップしてたかな？ 宮内（Hiro師匠）と一緒にプログラムを書いていて、2人で企画を考えてましたね。

『ファンタシースター』で初の3D酔い！

―― 時代は飛びますが『ファンタシースター』のプロ

グラミングも、すさまじかったですね。

中　最初に作ったダンジョンの移動が速すぎて、吐きそうになりました（笑）。世界で初めての3D酔い、ゲーム画面酔いを体験した人じゃないかな。実際の製品版の4倍は速く動いていて、駆け抜けてましたよ。当時は『ウィザードリィ』が線画で3Dダンジョンをやってましたけど、きっちりしたグラフィックで表現したいと思っていたんです。けれど、ダンジョンだけで1メガも食っちゃう。4メガのROMが使えるようになって、嬉しかった。

――セガ・マークⅢの『ファンタシースター』からメガドラまで、少し空白の期間がありますね。このときは、何をされてたんですか？

中　何をしていたんでしょうね……（しばらく考え込んで）ああ、分かった！　マーク・サニーと、ポリゴンの3Dダンジョンゲームを作っていましたね。

――『マーブル・マッドネス』の作者として有名な、あのサニーとですか？

中　彼は18歳で大学を卒業して、語学の天才でしたね。僕らより漢字をすごく知ってて、「これ読めるか？」って自慢するんですよ（笑）。マークⅢ用にフルポリゴンのエンジンを開発してたんですけど、限界を感じて止めちゃったんです。

――そしてメガドラで初めて手掛けたソフトが『スーパーサンダーブレード』。

中　開発機材が来てから2ヶ月ぐらいで作ったのかな。機材は1メートル四方の2層基板で、マークⅢのときの半分ぐらい。

――2ヶ月！　速いですねえ。

中　いや、当時は全員がそうでしたよ。僕より速くゲームを1本上げてる人がいましたから。

――でも中さんの場合、短期間の中で色々な要素を欲ばるのがすごいと思うんですよ。

中　それは、ずっと会社にいるからですよ。（鈴木）裕さんか僕が、ほとんど残業時間がトップでしたね。当時は寝なくても平気でしたし、月に500時間ぐらいは仕事をしてたかな。絶対に過労死するなと思ってましたよ。

――『スーパーサンダーブレード』ですが、3Dの機能もついてないハードで、いきなり体感ゲームは辛かったでしょう。

中　ええ、機材が来たとき、当時ハード研の部長であった佐藤秀樹（前社長）さんに「拡縮機能をつけてください」と言って、検討してもらいましたね。コストが何千円か上がるとかで、実現はしなかったですけど。もし、あのとき拡縮機能がついていれば、メガドラはもっと長くやっていけたでしょうね。

――特に『スーパーサンダーブレード』は、自由にスクロールを止められるので、3Dのアラが目立ってしまうシステムでしたね。

中　（ハードと同時発売の2本のうち）『スペースハリアーⅡ』は他の人でも作れそうだし、大変そうなほうを僕がやったんですね。見えないところで重ね合わせ処理をして、画面の奥まで見えるようにしてるんですよ。すごい苦労を払ってるのに、遊んでる人は誰も気がつかない。初期のソフトは、ハードの良さを引き出すべきで、限界に挑むもんじゃないですよ（笑）。発売日はすぐそこに迫ってるし、これ動くかな、と不安な思いで出しましたね。

プログラマーとしての挑戦状

――『スーパーサンダーブレード』が終わったら、すぐに『ファンタシースターⅡ』ですか？

中　そうですね。9月ぐらいからかかって、年内にマスターアップしてますね。僕がプログラムを始める前に、シナリオはほぼ完成していましたけど。

――あの「ダンジョンの二重スクロール」は、技術的には素晴らしいんですが、ダンジョンを分かりにくくしていて、評価が分かれてますよね。

中　見にくければ、僕らの考えとしてはピッタリだったんです。「乗り越えるもの」がないとゲームとして達成感がない。嫌なのは当然です、思いっ切り嫌なものを作ってるんですから。

――確かに「やった！　二度とやらなくてすむ」という達成感はありました（笑）。セーブデータの自動修復プ

ログラムも『ドラクエ』に勝っていた機能でしたね。

中　あの当時、メモリのチップにバラつきがあって、電源を切るたびに過電流が流れて変な信号が入ることが、ごく稀にあったんです。それで「セーブデータが壊れました」というのは、あまりにもひどいだろうと。いっぺんに壊れちゃうならお手上げですけど、部分的に化けたんだったら修復もできるんですよ。

――どこでもセーブができる「ビジフォン」も有り難かったんですが「最初から使わせてくれよ！」とも思いましたけど（笑）。

中　それはゲームですから、「シルカが盗んできてくれる」という喜びにつなげるため、ですね。

――それにしても、次から次へと多彩な機能を詰め込みましたよね。

中　プログラマーという職業としては、RPGは面白みがないんですよ。仕事を面白いものにしないといけないなあ、と。僕らが初めて作ったもので、いろんな有名RPGに搭載されたのがいくつもありますよね（笑）。

――そして、次が『大魔界村』ですね。

中　アミューズメントショーで見たら、滑らかな地形を（主役の）アーサーがタタタッと走っていって、すごいと思ったんですよ。どうしてもメガドラに移植したくて、上司に交渉してもらって、年内の12月にはカプコンからプログラムとデザインデータをもらってきたんです。合計で50メガあって、それを4メガのROMに移植しようとした。でも、プログラムだけで4メガだから、メガドラではプログラムしか入らない。圧縮したけど、最終的には入り切らなくて5メガにしてもらいましたね。

――ほぼ原作のままの攻略が使えて、再現度が非常に高かったですよね。

中　カプコンの人からファックスで「すごいねー」と言ってもらえました（笑）。原作と並べるとキツイですが、かなり雰囲気は出てるんじゃないかと。5ヶ月もかかってしまいましたね。

――当時はソフトが少なかったから、『大魔界村』は恵みの雨でしたよ。

中　ハードの発売から1年足らずで、3本も作ってる僕に「少なかった」と言われてもねえ（笑）。この後に分室を作ってもらって、『メタルランサー』の開発に取りかかったんです。

――幻のソフトですね！　どういった内容だったんでしょうか？

中　3Dシューティングで、可愛い女の子が宇宙船に乗ってました。半年ぐらいやってたかな？　これも見切りを付けちゃいましたけど。

そして『ソニック』誕生！

中　『ソニック（・ザ・ヘッジホッグ）』の開発は1年ちょ

『スーパーサンダーブレード』（1988年）

『ソニック・ザ・ヘッジホック』（1991年）

いかな。最初のステージの「グリーンヒル」を作るだけで、ほぼ8ヶ月ぐらいかかってますね。何度も組み直して、アクションの大元を作るのに、すごく時間をかけました。

――「リングを持っていれば復活できる」というアイディアは、どこから？

中　外国人の意見を取り入れたんです。『ソニック』は、アメリカで売るために作ったゲームでしたから。（マスターアップの）最後の2週間前まで、セーブポイントもなかったんですよ。バランス調整を外国人にやってもらいながら、リングがどれだけ残るか、とかいじったんです。

――外国人が「難しい」と音を上げるのは、よっぽど難しいゲームですからね（笑）。

中　『スーパーマリオブラザーズ』を遊ぶとき、ほとんどBボタンダッシュで走ってたんですよ。上手くなったら、フィールドをどんどん駆け抜けていきたいな、と。それで、1面目にどれぐらいの距離が必要かを見極めるのに時間を割いたんです。だから、いくらフィールドを作り込んでも誰も見てくれない（笑）。ものすごい容量を食うし、デザイナーも苦労する。ゆっくり歩くゲームだったら、もっと楽勝で作れそうな気がしますよね。

――当初の予定では、「ソニックバンド」が登場するはずだったんですよね？

中　ええ、キャラクター性を出したかったので、バンドが演奏してソニックが歌うデモを作ろうと。ドット絵で、ブレイクダンスを踊らせるのは大変だったですよ。最終的にはROMに入れる時間がなくて、その分の容量が0.5メガぐらい余っていたので、どうせなら「セーガー」と喋らせてみようかと（笑）。

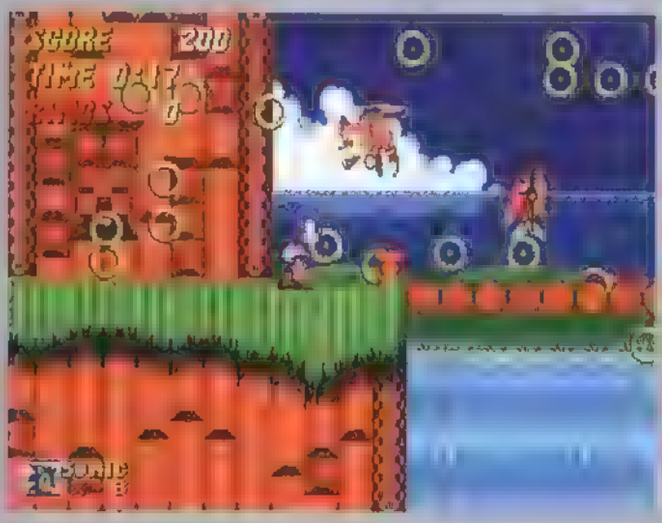
――最初の『ソニック』と『2』では中村正人さん（ドリームス・カム・トゥルー）が音楽を作曲されてましたよね。

中　当時のセガの役員に、元々音楽会社にいた方がおられたんです。「音楽にプロを採用しようか？」という話になって、ピンと来なかったので「誰かいるんですか？」って聞いたら「仲がいいんだけど、加山雄三さんはどう？」と言われまして。

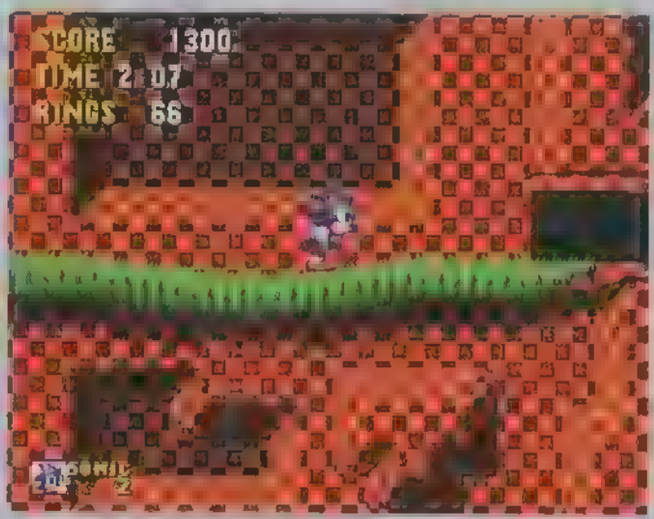
ソニックの若大将！（笑）

中　それで中村さんの話が出たんです。当時は僕らも知らなかったんですけど、その年の秋口ぐらいですかね、ライブに（『ソニック』の）ROMを持って行ったら渋谷公会堂が満員になっていたんですよ。そのときにチラシを配ったのが、世の中に「ソニック」が出た初お披露目になりました。『ソニック2』の曲は、中村さんがロンドンでレコーディング中に作ってもらったんですよ。中村さんも『ソニック』が街中にかかっているのでうれしかったと言ってましたね。

――ソニックと中村さん、手に手を取ってメジャーに



『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』（1992年）



『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』（1994年）

なっていったんですね。

世界を駆け抜けたソニックとメガドラ

――大ヒットした前作を受けて、『2』の開発はいかがでしたか？

中　『2』は絶対に作らないと言ってたんですけど、アメリカで大ヒットしましたし、「2P（2人同時プレイ）ができたら」ということで、実験に入ったんです。メガドラで最初にソニックを動かすだけですごかったのに、今度は2画面に分割して、2人が出会ったりすると、実質の処理が4倍もかかる。プログラムは、全部書き直しですよ。ブレが激しくて、誰も使わないインターレスモード（見かけ上のタテの解像度を上げるモード）を安定させるのに、2ヶ月ぐらい費やしてから『2』を始動させました。

――開発には、アメリカ人も関わってるんですか？

中　アメリカ市場向けなので、10人中5人がアメリカ人だったかな？　だから、毛色の違う絵をコントロールするのが大変でしたよ。

――『2』で登場したテイルズ（ソニックの弟分）って、先走った雑誌に「ガールフレンド」と書かれてましたよね（笑）。

中　ちゃんと情報が伝わってなかったんです。最初から「マイル・パー・アワー」（時速）という意味で「マイルス・パウワー」と名付けていたのに。ソニックが音速で、マイルスが時速というね。でも、2本のシッポがついてるのを外人が見て、「テイルズ、テイルズ」と呼び慣れてて、それがリークされてしまった。だから、ナックルズの名前を決める会議には、SOA（セガオブアメリカ）の社長を呼びましたよ（笑）。

――その後に『3』ですが、これは当初は、3D処理のSVP（セガバーチャルチップ）を組み込む予定だったんですよね？

中　ただ、そのSVPの開発が遅れて、『3』の開発が引っぱられてしまって。アメリカでは、2月2日のマクドナルドのハッピーミール・キャンペーンに間に合わせなきゃいけなかった。それで1年開発したのを途中で辞めて、ほとんどゼロから作り直したんですね。当初に予定したボリュームの半分を削らざるを得なくなって、きつかったですよ。ナックズルが出なきゃいけないのに、出てこない（笑）。

その半分を、続編の『ソニック＆ナックルズ』に回したんですね。

中　『3』を作ってる間に「ロックオンシステム」（『ソニック＆ナックルズ』のカートリッジの上部に『3』や他のROMを挿してプレイできるシステム）を考えついたんです。最終的に『ソニック＆ナックズル』を合わせて、完全版の1本が遊べるという。「悪いことしたな」と思ったので、どんなROMを挿しても遊べるように、パズル面をいっぱい用意してあげた。たとえば『ソニック1』を挿して遊び続けたら、2億面まで行くことができますよ。

――2億面ですか！　ゲームの寿命が人間の寿命より長いですよ（笑）。

中　『ナックルズ』の頃には、ソニックの巨大イベントを行いましたね。世界中のハードロックカフェで『3』のゲーム大会をして、1位の人に手錠をかけて飛行機に乗せて、そのままサンフランシスコに連れて行くんですよ。翌日、護送車に乗せて、パトカーと白バイで先導して、赤信号を全部無視してアルカトラズ刑務所に入れて、その中で決勝戦をやったんです。

――世界を股にかける、いかにもソニックらしいゴージャスさですね（笑）。

最も良いハード

――それでは最後の質問です。これは今回インタビューした皆さんにお聞きしているんですけど、中さんにとって、メガドライブはどのようなハードだったでしょうか？

中　スーパー32Xが出たり、セガサターンが出たりしましたけど、僕はメガドラのCPUが、クロックが上がれば十分だと言ってましたね。グラフィックなんか（CPUのパワーで）作っちゃえばいい。アメリカでも売れてましたし、今までセガは5台ハードを出してます

けど、もっとも良いハードだったと思いますよ。シンプルな上に、チャレンジしがいがあった。

――メガCDはいかがでした？

中　僕、CDはダメな人なんですよ。「ロードが遅い」という弱点なんて、早くから見えてましたね。オモチャですから、カートリッジのように、子供が手で触れないと。1回CDを入れたら、取り出すの面倒くさいですし。カートリッジ時代のほうが、ゲームを遊んだと思いませんか？　それに3Dも、ゲームが面白くない。みんなで談合できるんだったら「3Dはヤメ！」「3000円ぐらいのハードで2Dでやろう！」と言いたいですね。

――メガドラは、もっと戦えたと（笑）。

中　まだまだ、しゃぶりつくせたと思いますよ。日本でもう少し売れていたら、違っていたでしょうね……。

あ、そうだ、知ってますか？　JALのビジネスクラス以上で、まだメガジェット（座席の液晶モニタに接続できる、コントローラー一体型のメガドラ）を貸し出してる機体があるんですよ。もし乗ることがあれば、頼んでみてください（笑）。

（2004年8月5日セガにて）

PROFILE 中 裕司

1965年9月17日生まれ。1984年にセガ・エンタープライゼスへ入社。セガ随一の天才プログラマーとして数々の名作タイトルの開発に携わる。1991年に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を制作、その世界的なヒットを受けて渡米。『2』『3』『ソニック＆ナックルズ』をメガドライブに送り出す。セガサターン立ち上げに際して帰国、現在も日本が世界に誇るゲームクリエイターとして活躍中。

MEGADRIVE INDEX

＜ア＞

077 アークス・オデッセイ
075 アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ
116 Art ALIVE
104 アーネストエバンス
147 R.B.I.4ベースボール
183 ああ播磨灘
227 アイ・オブ・ザ・ビホルダー
101 アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝
146 アイラブミッキー&ドナルド
ふしぎなマジックボックス
052 アイラブ！ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険
029 アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ
123 アイルロード
088 アウトラン
161 Out Run 2019
228 アウトランナーズ
159 蒼き狼と白き雌鹿・元朝秘史
189 蒼き狼と白き雌鹿・元朝秘史（メガCD）
078 アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦
054 アトミックロボキッド
161 アネット再び
038 アフターバーナーⅡ
144 アフターバーナーⅢ
257 アフターバーナー・コンプリート
247 アフターハルマゲドン外伝 魔獣闘将伝エクリプス
193 アラジン
121 アリシアドラグーン
193 アルスラーン戦記
195 アルシャーク
021 アレックスキッド 天空魔城
055 アローフラッシュ
101 アンデッドライン

＜イ＞

043 ESWAT
212 いしいひさいちの大政界
257 イチダントアール
047 インセクターX

＜ウ＞

031 ヴァーミリオン
190 Vay 流星の鎖
071 ヴァリスⅢ
137 ヴィクセン357
181 ウィザード・オブ・イモータル
040 ウィップラッシュ
187 ウイニングポスト
221 V・V
222 ウイングコマンダー
213 ウィンターオリンピック
229 ウィンブルドン
065 ヴォルフィード
073 ヴェリテックス
092 宇宙戦艦ゴモラ
226 うる星やつら ディア マイ フレンズ
163 ウルトラマン
159 ウルフチャイルド

＜エ＞

221 AX-101
172 Aランクサンダー 誕生編
118 A列車で行こうMD
139 エアーマネジメント 大空に賭ける
213 エアーマネジメントⅡ 航空王をめざせ
[redacted] エアダイバー
[redacted] エアロブラスターズ
079 エイリアンストーム
261 エイリアンソルジャー
180 江川卓のスーパーリーグCD
168 エクスランザー
099 エグザイル 時の狭間へ
178 エコー・ザ・ドルフィン
239 エコー・ザ・ドルフィン2
263 エコー・ザ・ドルフィンCD
112 SDヴァリス
214 エターナルチャンピオンズ
046 XDR
260 NFLクォーターバッククラブ'95
270 NFLクォーターバッククラブ'95（32X）
213 NFLフットボール'94
214 NFLプロフットボール'94
228 NBAジャム
254 NBAジャム（メガCD）
260 NBAジャム・トーナメントエディション
271 NBAジャム・トーナメントエディション（32X）
176 NBAプレイオフ　ブルズVSブレイザーズ
162 NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ
236 NBAプロバスケットボール'94
049 FZ戦記アクシス
155 F22インターセプター
230 F117ステルス オペレーション：ナイトストーム
105 F1サーカスMD
220 F1サーカスCD
174 エリミネートダウン
091 エル・ヴィエント
170 LHXアタックチョッパー
054 エレメンタルマスター

＜オ＞

203 オーサムポッサム

027 尾崎直道のスーパーマスターズ
019 おそ松くん はちゃめちゃ劇場
129 オリンピックゴールド

＜カ＞

032 カース
059 ガイアレス
266 カオティクス
074 火激
148 カプコンのクイズ殿様の野望
123 カメレオンキッド
229 仮面ライダーZO
165 餓狼伝説 宿命の戦い
234 餓狼伝説2 新たなる闘い
265 餓狼伝説SPECIAL
184 ガンスターヒーローズ
186 ガントレット

＜キ＞

179 騎士伝説
136 機動警察パトレイバー 98式起動せよ!
226 キャプテンラング
243 キャプテン翼
090 ギャラクシーフォースⅡ
053 キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
081 球界道中記
068 究極タイガー
054 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
146 激闘! 東京マージャンランド編
182 キリング・ゲームショー
196 キング・オブ・ザ・モンスターズ
135 キングサーモン

＜ク＞

214 クールスポット
124 クイズスクランブルスペシャル
086 空牙
029 孔雀王2幻影城
047 クラックス
056 クラックダウン
051 グラナダ
124 グランドスラム
113 クルードバスター
203 クルーボール
129 グレイランサー
230 グレイテストヘビーウェイツ
218 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児

＜ケ＞

220 ゲームのかんづめVOL.1
220 ゲームのかんづめVOL.2
179 慶応遊撃隊
065 ゲイングランド
169 幻影都市 -ILLUSION CITY-

＜コ＞

042 ゴーストバスターズ
032 ゴールデンアックス
106 ゴールデンアックスⅡ
173 ゴールデンアックスⅢ
247 豪血寺一族
115 鋼鉄帝国
118 コズミックファンタジーStories
159 GODS
273 コミックスゾーン
042 コラムス
190 コラムスⅢ 対決!コラムスワールド
260 GOLF MAGAZINE PRESENTS 36
GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES
241 魂斗羅 ザ・ハードコア

＜サ＞

275 サージカルストライク
263 サージングオーラ
039 サイオブレード
153 サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 AYA
199 サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.4 オルゴール
143 サイドポケット
258 サイバーブロール
044 サイバーボール
176 サイボーグ009
155 ザ・キックボクシング
196 ザ・サード ワールド ウォー
029 ザ・スーパー忍
175 ザ・スーパー忍Ⅱ
036 ザ・ニュージーランドストーリー
248 サムライスピリッツ
051 鮫!鮫!鮫!
105 三国志Ⅱ
140 三国志Ⅲ
166 三国志Ⅲ(メガCD)
271 三国志Ⅳ
075 三国志列伝 乱世の英雄たち
134 サンダーストームFX
025 サンダーフォースⅡMD
130 サンダーフォースⅣ
079 サンダーフォックス
116 サンダープロレスリング列伝
187 サンダーホーク
071 斬 夜叉円舞曲

＜シ＞

156 G-LOC
068 シーザーの野望
123 シーザーの野望Ⅱ
274 ジ・ウーズ
170 ジェームスボンドⅡ コードネーム・ロボコッド

156 Jリーグチャンピオンサッカー
172 Jリーグプロストライカー
201 Jリーグプロストライカー完全版
237 Jリーグプロストライカー2
211 ジェネラル・カオス 大混戦
075 紫禁城
035 史上最大の倉庫番
045 四天明王
066 ジノーグ
157 シムアース
072 シャイニング&ザ・ダクネス
115 シャイニング・フォース 神々の遺産
190 シャイニング・フォースⅡ 古えの封印
238 シャイニング・フォースCD
161 ジャガーXJ220
155 邪神ドラクソス
272 ジャスティスリーグ
272 ジャッジ・ドレッド
117 シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
238 シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ 獣神の呪縛
053 シャドーダンサー
278 シャドウラン
192 雀皇登竜門
183 雀豪ワールドカップ
053 ジャンクション
200 ジャングルストライク
073 雀偵物語
019 獣王記
037 重装機兵レイノス
089 ジュエルマスター
111 JuJu伝説
182 ジュラシック・パーク
245 ジュラシック・パーク（メガCD）
132 修羅の門
188 ジョーダンVSバード ONEonONE
069 ジョー・モンタナ フットボール
110 ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール
095 将棋の星
177 シルフィード
233 新創世紀ラグナセンティ
215 真・女神転生

＜ス＞

073 スーパーエアーウルフ
137 スーパーH.Q.
235 スーパーストリートファイターⅡ
018 スーパーサンダーブレード
024 スーパー大戦略
027 スーパーハイドライド
066 スーパーバレーボール
027 スーパーハングオン
109 スーパーファンタジーゾーン
044 スーパーモナコGP
036 スーパーリアルバスケットボール
024 スーパーリーグ
035 ズーム!
165 スイッチ
242 スター・ウォーズ・レベル・アサルト
249 スター・ウォーズ・アーケード
058 スタークルーザー
246 スターブレード
174 スティールタロンズ
268 ステラアサルト
117 ストームロード
252 ストーリーオブトア 光を継ぐ者
048 ストライダー飛竜
082 ストリートスマート
189 ストリートファイターⅡダッシュプラス
169 スノーブラザーズ
243 スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2
093 スパイダーマン
124 スピードボール2
131 スプラッターハウスPART2
158 スプラッターハウスPART3
047 スペースインベーダー90
250 スペースハリアー
017 スペースハリアーⅡ
193 スペースファンキーB.O.B.
122 スライムワールド
171 スラップファイト

＜セ＞

176 聖魔伝説3×3EYES
112 精霊神世紀フェイエリア
080 セイントソード
164 SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION
077 ゼロウイング
203 戦国伝承
091 戦場の狼Ⅱ

＜ソ＞

035 ソーサリアン
111 ソーサルキングダム
093 ソード・オブ・ソダン
167 ゾウ! ゾウ! ゾウ! レスキュー大作戦
255 ソウルスター
084 ソニック・ザ・ヘッジホッグ
142 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
231 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
187 ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
245 ソニック&ナックルズ
199 ソニック・スピンボール
099 ソル・フィース

＜タ＞

038 ダーウィン4081
192 ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士
101 ダーナ 女神誕生

117 ターボアウトラン
122 大航海時代
235 大航海時代Ⅱ
170 太閤立志伝
041 大旋風
130 ダイナブラザーズ
197 ダイナブラザース2
050 ダイナマイトデューク
239 ダイナマイトヘッディー
174 ダイナミックカントリークラブ
262 大封神伝
100 太平記
026 大魔界村
140 タイムギャル
223 タイムドミネーター
102 タスクフォースハリアーEX
148 タズマニア
030 TATSUJIN
233 WWFマニア・ツアー
222 WWFロイヤルランブル
272 WWFRAW（32X）
276 WWFRAW
167 007・死闘
263 ダブルスイッチ
102 ダブルドラゴンⅡ
056 ダライアスⅡ
223 ダンジョンマスターⅡ スカルキープ
224 タントアール

＜チ＞

136 チェルノブ
136 チキチキボーイズ
109 ちびまる子ちゃん わくわくショッピング
234 チャックロックⅡ
233 チャンピオンズワールドクラスサッカー
270 超球界ミラクルナイン
086 超闘竜烈伝ディノランド

＜ツ＞

131 ツインクルテール

＜テ＞

040 DJボーイ
217 T2ジ・アーケードゲーム
198 T.M.N.T.トーナメントファイターズ
147 T.M.N.T.リターン オブ シュレッダー
069 ディックトレーシー
134 提督の決断
218 テクモ・スーパーNBAバスケットボール
195 テクモスーパーボウル
254 テクモスーパーボウル2 スペシャルエディション
110 テクモワールドカップ'92
164 デザートストライク 湾岸作戦
120 デス・ブリンガー 秘められた紋章
131 デトネイター・オーガン
167 デバステイター
215 デビスカップ
128 デビッド・ロビンソン バスケットボール
092 デビルクラッシュMD
211 デビルズコース
040 TEL・TELまあじゃん
050 TEL・TELスタジアム
266 テレビアニメ・スラムダンク 強豪 真っ向対決!
264 TEMPO
055 デンジャラスシード
106 天下布武英雄たちの咆哮
143 電忍アレスタ
147 天舞メガCDスペシャル

＜ト＞

114 トージャム&アール
249 DOOM
127 闘技王キングコロッサス
266 トゥルーライズ
126 TOP PRO GOLF
173 TOP PRO GOLF2
253 トムとジェリー
255 トムキャットアレイ
160 ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス
096 ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ
200 ドラゴンズリベンジ
231 ドラゴンズ・レア
242 ドラゴンスレイヤー英雄伝説
257 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
225 ドラゴンボールZ 武勇列伝
148 ドリームチームUSA

＜ナ＞

253 ナイジェルマンセル・インディカー
168 ナイトストライカー
194 ナイトトラップ
102 中島悟監修F-1 GRAND PRIX
122 中島悟監修F-1 HERO MD
144 中島悟監修F-1 スーパーライセンス

＜ニ＞

217 2020年スーパーベースボール
158 ニンジャウォーリアーズ
098 忍者武雷伝説

＜ネ＞

133 熱血高校ドッジボール部サッカー編MD

＜ノ＞

100 ノスタルジア1907
185 信長の野望・全国版
104 信長の野望・武将風雲録
216 信長の野望・覇王伝

223 信長の野望・覇王伝(メガCD)

＜ハ＞

274 バーチャファイター
276 バーチャルバート
219 バーチャレーシング
254 バーチャレーシング デラックス
254 パーティークイズMEGA Q
057 ハードドライビン
050 バーニングフォース
217 ハイパーダンク・ザ・プレイオフエディション
237 ハイブリッド・フロント
221 ハイムドール
227 爆伝 アンバランスゾーン
146 パチンコクーニャン
120 バッドオーメン
043 バットマン
156 バットマン・リターンズ
275 バットマンフォーエヴァー
245 バトルコープス
067 バトルゴルファー唯
160 バトルトード
226 バトルファンタジー
114 バトルマニア
202 バトルマニア大吟醸
239 パノラマコットン
070 バハムート戦記
270 パラスコード
179 バリ・アーム
200 遥かなるオーガスタ
238 パルスマン
143 パワーアスリート
171 パワーモンガー
219 バンパイアキラー

＜ヒ＞

163 PGAツアーゴルフⅡ
098 ビースト・ウォリアーズ
236 美少女戦士セーラームーン
118 ピットファイター
132 ひょっこりひょうたん島

＜フ＞

273 ファーレンハイト
076 ファイアームスタング
098 ファイティングマスターズ
162 ファイナルファイトCD
037 ファイナルブロー
081 ファステスト・ワン
049 ファットマン
022 ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに
039 ファンタシースターⅢ 時の継承者
201 ファンタシースター 千年紀の終りに
225 ファンタシースター 復刻版
097 ファンタジア ミッキーマウス・マジック
232 FIFAインターナショナルサッカー
043 フェリオス
275 フォアマンフォーリアル
028 フォゴットンワールズ
202 ブギウギ・ボーリング
070 ふしぎの海のナディア
145 ぷよぷよ
248 ぷよぷよ通
134 ブライ 八玉の勇士伝説
264 プライズファイター
137 ブラックホールアサルト
204 フラッシュバック
133 プリンス・オブ・ペルシャ
194 フリントストーン
079 ブルーアルマナック
271 プロストライカーファイナルステージ
096 ブロックアウト
141 プロフットボール
141 プロホッケー
089 プロ野球スーパーリーグ'91
139 プロ野球スーパーリーグCD

＜ヘ＞

126 ペーパーボーイ
087 ベア・ナックル 怒りの鉄拳
153 ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌
218 ベアナックルⅢ
100 ヘビーノバ
059 ヘビーユニット メガドライブスペシャル
191 ペプルビーチの波涛
228 ヘブンリーシンフォニー
276 ぺぺんがペンゴ
031 ヘルツォーク・ツヴァイ
048 ヘルファイアー

＜ホ＞

166 ボールジャックス
025 北斗の拳 新世紀末救世主伝説
224 ぽっぷるメイル
076 ボナンザブラザーズ
128 炎の闘球児ドッジ弾平
088 ポピュラス
139 ホリフィールドボクシング

＜マ＞

030 マージャンCOP竜 白狼の野望
181 マーブルマッドネス
080 マーベルランド
216 マイクロコズム
046 マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー
196 マイト アンド マジックⅢ
094 魔王連獅子
268 マキシマムカーネイジ

188 マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー
121 まじかる☆タルるートくん
055 まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険
157 マジンサーガ
091 マスターオブウエポン
083 マスター・オブ・モンスターズ
204 魔天の創滅
278 魔導物語Ⅰ
125 魔法の少女シルキーリップ
071 魔物ハンター妖子 第7の警鐘

＜ミ＞

197 MIG-29
253 ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2
265 ミッキーマニア
072 ミッドナイトレジスタンス
112 港のトレイジア
185 ミュータントリーグ・フットボール

＜ム＞

106 夢幻戦士ヴァリス
057 武者アレスタ

＜メ＞

173 メガシュヴァルツシルト
087 メガトラックス
052 メガパネル
202 メタルファング
262 メタルヘッド
163 メガロマニア

＜モ＞

230 モータルコンバット
232 モータルコンバット完全版
240 モータルコンバットⅡ 究極神拳
267 モータルコンバットⅡ 究極神拳(32X)
188 モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動!
059 モンスターレア
224 モンスターワールドⅣ

＜ヤ＞

212 幽☆遊☆白書外伝
244 幽☆遊☆白書 魔強統一戦

＜ユ＞

154 ゆみみみっくす
198 夢見館の物語

＜ヨ＞

154 ヨーロッパ戦線

＜ラ＞

252 ライオンキング
135 ライズ オブ ザ ドラゴン
081 雷電伝説
267 ライトクルセイダー
045 ラスタンサーガⅡ
074 ラングリッサー
240 ラングリッサー2
097 乱世の覇者
138 ランドストーカー 皇帝の財宝
144 ランパート
028 ランボーⅢ
166 らんま1/2 白蘭愛歌

＜リ＞

191 リーサルエンフォーサーズ(メガCD)
199 リーサルエンフォーサーズ
248 リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウェスタン
259 リスター・ザ・シューティングスター
211 龍虎の拳

＜ル＞

096 ルナーク
255 ルナ エターナルブルー
127 ルナ ザ・シルバースター

＜レ＞

049 レインボーアイランドエキストラ
080 レッスルウォー
067 レッスルボール
142 レミングス
090 レンタヒーロー

＜ロ＞

229 ロードス島戦記 英雄戦争
113 ロードブラスターズ
145 ロードブラスターFX
234 ロードモナーク とことん戦闘伝説
141 ロードラッシュ
175 ロードラッシュⅡ
097 ローリングサンダー2
126 ロイヤルブラッド
180 ロケットナイト アドベンチャーズ
246 ロックマンメガワールド
231 ロボコップVSターミネーター

＜ワ＞

074 ワードナの森SPECIAL
025 ワールドカップサッカー
216 ワイアラエの奇蹟
103 惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド
110 ワニワニWorld
186 笑ゥせぇるすまん
135 ワンダードッグ
094 ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ
095 ワンダラーズ フロム イース

執筆

多根清史

P17、P18、P19：上段、P21、P22、P24：下段、P25：上段、P25：中段、P26、P27：中段、P27：下段、P28：上段、P28：中段、P30：上段、P31：下段、P32：上段、P32：下段、P35：中段、P35：下段、P36：中段、P38：上段、P38：下段、P39：上段、P40：下段、P41：下段、P42：上段、P43：中段、P43：下段、P44：下段、P46：下段、P47：上段、P48：上段、P48：下段、P49：上段、P49：中段、、P50：上段、P50：下段、P51：上段、P51：下段、P53：中段、P54：上段、P54：中段、P54：下段、P55：中段、P56：上段、P56：下段、P57：上段、P59：上段、P65：上段、P65：下段、P66：上段、P66：中段、P67：上段、P68：上段、、P69：下段、P70：上段、P70：下段、P71：中段、P72：上段、P72：下段、P74：上段、P74：下段、P75：下段、P76：上段、P76：下段、P77：上段、P77：下段、P78、P79：下段、P80：下段、P81：中段、P84、P86：上段、P88：上段、P88：下段、P89：上段、P90：上段、P91：上段、P91：中段、P91：下段、P92：上段、P92：下段、P93：下段、P94：上段、P94：下段、P95：上段、P96：上段、P96：下段、P97：上段、P98：中段、P99：上段、P99：下段、P100：上段、P100：下段、P101：中段、P103、P104：下段、P105：下段、P106：上段、P106：中段、P108：下段、P110：下段、P111：上段、P112：中段、P112：下段、P113：上段、P113：下段、P115：上段、P115：下段、P117：中段、P118：上段、P121：下段、P124：上段、P125、P126：下段、P127：上段、P127：下段、P128：下段、P129：上段、P129：中段、P130：上段、P131：上段、P131：中段、P131：下段、P133：下段、P134：上段、P134：中段、P135：上段、P135：中段、P136：中段、P136：下段、P137：中段、P138：上段、P138：下段、P140：上段、P140：下段、P141：下段、P142：下段、P143：上段、P144：下段、P145：上段、P146：上段、P147：下段、P153：下段、P154：下段、P156：上段、P156：下段、P157：上段、P158：上段、P158：下段、P160：上段、P160：下段、P161：中段、P161：下段、P162：下段、P163：上段、P164：上段、P164：下段、P166：中段、P166：下段、P168：下段、P169：上段、P170：上段、P170：下段、P171：上段、、P172：下段、P173：上段、P174：中段、P175：上段、P175：下段、P176：上段、P177、P179：下段、P180：上段、P181：下段、P183：下段、P186：上段、P187：上段、P187：中段、P187：下段、P188：中段、P190：上段、P190：下段、P192：下段、P194：上段、P198：下段、P199：中段、P200：上段、P201：上段、P202：下段、P203：上段、P204：上段、P214：上段、P216：上段、P217：上段、P218：中段、P218：下段、P219：下段、P220：上段、P220：中段、P220：下段、P221：下段、P223：上段、P224：上段、P224：中段、P224：下段、P225：下段、P226：上段、P228：下段、P229：上段、P231：上段、P231：中段、P231：下段、P233：上段、P234、P237：下段、P238：上段、P238：中段、P239：上段、P239：中段、P240：上段、P243：上段、P245：下段、P246：下段、P247：上段、P249：上段、P250、P252：下段、P254：上段、P255：下段、P257：上段、P257：中段、P261、P262：上段、P263：中段、P266：上段、P268：下段、P271：上段、P272：中段、P273：上段、P273：下段、P274：上段、P274：下段、P275：上段、P276：上段、P278：上段、P278：下段

[redacted]

P36：下段、P37：下段、P40：中段、P43：上段、P45：上段、P52：下段、P55：上段、P55：下段、P59：中段、P59：下段、P66：下段、P73：上段、P73：下段、P79：中段、P80：中段、P81：上段、P82、P86：下段、P87：下段、P101：下段、P102：中段、P116：上段、P117：上段、P117：下段、P118：下段、P120：下段、P122：上段、P122：中段、P124：下段、P129：下段、P133：上段、P134：下段、P137：上段、P142：上段、P143：中段、P146：中段、P146：下段、P147：上段、P153：上段、P155：中段、P155：下段、P159：上段、P159：下段、P161：上段、P166：上段、P168：上段、P169：下段、P170：中段、P174：上段、P175：中段、P176：中段、P179：上段、P181：上段、P182：上段、P190：中段、P191：上段、P191：下段、P193：中段、P194：下段、P196：中段、P197：上段、P199：上段、P199：下段、P200：中段、P202：上段、P202：中段、P203：中段、P211：上段、P212：上段、P213：中段、P214：中段、P217：中段、P219：上段、P221：中段、P222：下段、P223：中段、P226：中段、P226：下段、P227：上段、P228：上段、P230：中段、P230：下段、P234：上段、P235：上段、P238：下段、P245：上段、P245：中段、P248：中段、P252：上段、P253：中段、P253：下段、P255：中段、P263：上段、P264：上段、P267：下段、P275：中段、P275：下段

志田英邦

P29：上段、P36：上段、P40：上段、P44：上段、P45：下段、P50：中段、P69：上段、P81：下段、P101：上段、P102：下段、P104：上段、P105：上段、P109：下段、P110：上段、P122：下段、P123：下段、P128：上段、P130：下段、P132：下段、P141：上段、P144：上段、P147：中段、P148：上段、P148：中段、P148：下段、P157：下段、P159：中段、P162：上段、P165：上段、P167：下段、P173：中段、P176：下段、P185：下段、P188：下段、P189：上段、P193：下段、P195：下段、P197：下段、P213：上段、P214：下段、P216：中段、P217：下段、P218：上段、P218：上段、P223：下段、P228：中段、P229：中段、P236：上段、P242：下段、P246：上段、P253：上段、P254：中段、P254：下段、P255：上段、P260：上段、P260：中段、P263：下段、P266：下段、P270：上段、P271：下段

新本進一

P19：下段、P29：下段、P30：下段、P39：下段、P41：上段、P47：下段、P57：下段、P67：下段、P71：上段、P74：中段、P87：上段、P90：下段、P93：上段、P95：下段、P98：上段、P98：下段、P102：上段、P109：上段、P114：上段、P121：上段、P136：上段、P165：下段、P171：下段、P184、P186：下段、P196：下段、P198：上段、P203：下段、P211：中段、P225：上段、P234：下段、P235：下段、P236：下段、P241、P244、P248：上段、P258、P259、P264：下段、P265：上段、P265：下段、P270：下段、P276：中段

[redacted]

P24：上段、P25：下段、P53：下段、P71：下段、P73：中段、P80：上段、P89：下段、P110：中段、P116：下段、P132：上段、P139：上段、P139：中段、P144：中段、P145：下段、P155：上段、P156：中段、P167：中段、P172：上段、P180：下段、P182：下段、P183：上段、P185：上段、P192：上段、P193：上段、P201：下段、P212：下段、P222：上段、P233：中段、P233：下段、P237：上段、P243：下段、P247：下段、P271：中段、P272：上段、P276：下段

阿部広樹

P31：上段、P53：上段、P58、P68：下段、P75：上段、P79：上段、P96：中段、P97：下段、P100：中段、P111：下段、P112：上段、P120：上段、P123：上段、P123：中段、P126：中段、P137：下段、P139：下段、P154：上段、P163：下段、P178、P179：中段、P196：上段、P195：上段、P204：下段、P213：下段、P215：上段、P221：上段、P227：下段、P242：上段、P257：下段、P262：下段

安部理一郎

P27：上段、P47：中段、P52：上段、P124：中段、P126：上段、P135：下段、P141：中段、P143：下段、P163：中段、P173：下段、P174：下段、P191：中段、P200：下段、P211：下段、P215：下段、P216：下段、P229：下段、P260：下段

宮昌太朗

P35：上段、P83、P97：中段、P114：下段、P167：上段、P188：上段、P232：下段、P239：下段、P248：下段、P249：下段

ソニー茨城

P42：下段、P49：下段、P230：上段、P232：上段、P240：下段、P266：中段、P267：上段、P268：上段、P272：下段

ボルノ鈴木

P37：上段、P46：上段、P118：中段、P189：下段、P270：中段

引用画面出展一覧

P17『スペースハリアーII』、P18『スーパーサンダーブレード』、P19：上段『獣王記』、P19：下段『おそ松くん はちゃめちゃ劇場』、P21『アレックスキッド 天空魔城』、P22『ファンタシースターII 遙らざる時の終わりに』、P24：上段『スーパーリーグ』、P24：下段『スーパー大戦略』、P25：上段『サンダーフォースII MD』、P25：中段『北斗の拳 新世紀末教世主伝説』、P25：下段『ワールドカップサッカー』、P26『大魔界村』、P27：上段『岸崎直道のスーパーマスターズ』、P27：中段『スーパーハイドライド』、P27：下段『スーパーハングオン』、P28：上段『ランボーIII』、P28：中段『フォゴットンワールズ』、P29：上段『孔雀王2 幻影城』、P29：下段『ザ・スーパー忍』、P30：上段『TATSUJIN』、P30：下段『マージャンCOP竜 白狼の野望』、P31：上段『ヘルツォーク・ツヴァイ』、P31：下段『ヴァ ミリオン』P32：上段『ゴールデンアックスI』、P32：下段『カース』、P35：上段『ズーム！』、P35：中段『史上最大の倉庫番』、P35：下段『ソーサリアン』、P36：上段『スーパーリアルバスケットボール』、P36：中段『ザ・ニュージーランドストーリー』、P36：下段『エアダイバー』、P37：上段『重装機兵レイノス』、P37：下段『ファイナルブロー』、P38：上段『アフターバーナーII』、P38：下段『ダーウィン4081』、P39：上段『ファンタシースターIII 時の継承者』、P39：下段『サイオブレード』、P40：上段『DJボーイ』、P40：中段『ウィップラッシュ』、P40：下段『TEL・TELまあじゃん』、P41：上段『サンダーフォースIII』、P41：下段『大旋風』、P42：上段『コラムス』、P42：下段『ゴーストバスターズ』、P43：上段『ESWAT』、P43：中段『フェリオス』、P43：下段『バットマン』、P44：上段『サイバーボール』、P44：下段『スーパーモナコGP』、P45：上段『四天明王』、P45：下段『ラスタンサーガII』、P46：上段『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー』、P46：下段『XDR』、P47：上段『スペースインベーダー90』、P47：中段『クラックス』、P47：下段『インセクターX』、P48：上段『ヘルファイアー』、P48：下段『ストライダー飛竜』、P49：上段『レインボーアイランドエキストラ』、P49：中段『FZ戦記アクシス』、P49：下段『ノアットマン』、P50：上段『バ ニングフォース』、P50：中段『TEL・TELスタジアム』、P50：下段『ダイナマイトデューク』、P51：上段『殺！殺！殺！』、P51：下段『グラナダ』、P52：上段『アイラブミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険』、P52：下段『メガパネル』、P53：上段『ジャンクション』、P53：中段『シャドーダンサー』、P53：下段『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』、P54：上段『アトミックロボキッド』、P54：中段『エレメンタルマスター』、P54：下段『ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場』、P55：上段『まじかるハットのぷっとびターボ！大冒険』、P56：中段『デンジャラスシード』、P55：下段『アローフラッシュ』、P56：上段『クラックダウン』、P56：下段『ダライアスII』、P57：上段『ハードドライビン』、P57：下段『武者アレスタ』、P58『スタークルーザー』、P59：上段『モンスターレア』、P59：中段『ヘビーユニットメガドライブスペシャル』、P59：下段『ガイアレス』、P65：上段『ゲイングランド』、P65：下段『ヴォルフィード』、P66：上段『ジノーグ』、P66：中段『エアロブラスターズ』、P66：下段『スーパーバレーボール』、P67：上段『レッスルボール』、P67：下段『バトルゴルファー唯』、P68：上段『究極タイガー』、P68：下段『シーザーの野望』、P69：上段『ジョー・モンタナ フットボール』、P69：下段『ディックトレーシー』、P70：上段『バハムート戦記』、P70：下段『ふしぎの海のナディア』、P71：上段『魔物ハンター妖子 第7の書編』、P71：中段『ヴァリスIII』、P71：下段『斬 夜叉円舞曲』、P72：上段『シャイニング＆ザ・ダクネス』、P72：下段『ミッドナイトレジスタンス』、P73：上段『スーパーエアーウルフ』、P73：中段『金債物語』、P73：下段『ヴェリテックス』、P74：上段『ワードナの森SPECIAL』、P74：中段『火激』、P74：下段『ラングリッサー』、P75：上段『紫禁城』、P75：下段『三国志列伝 乱世の英雄たち』、P76：上段『ボナンザブラザーズ』、P76：下段『ファイアームスタング』、P77：上段『セロウイング』、P77：下段『アークス・オデッセイ』、P78『アドバンスド大戦略 ドイツ電撃作戦』、P79：上段『ブルーアルマナック』、P79：中段『サンダーフォックス』、P79：下段『エイリアンストーム』、P80：上段『レッスルウォー』、P80：中段『セイントソード』、P80：下段『マーベルランド』、P81：上段『ファステスト・ワン』、P81：中段『雷電伝説』、P81：下段『球界道中記』、P82『ストリートスマート』、P83『マスター・オブ・モンスターズ』、P84『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』、P86：上段『空牙』、P86：下段『超絶竜烈伝ディノランド』、P87：上段『ベア・ナックル 怒りの鉄拳』、P87：下段『メガトラックス』、P88：上段『アウトラン』、P88：下段『ポピュラス』、P89：上段『ジュエルマスター』、P89：下段『プロ野球スーパーリーグ'91』、P90：上段『ギャラクシーフォースII』、P90：下段『レンタヒーロー』、P91：上段『エル・ヴィエント』、P91：中段『戦場の狼II』、P91：下段『マスターオブウエポン』、P92：上段『宇宙戦艦ゴモラ』、P92：下段『デビルクラッシュMD』、P93：上段『ソード・オブ・ソダン』、P93：下段『スパイダーマン』、P94：上段『ワンダーボーイV モンスターワールドIII』、P94：下段『魔王連獅子』、P95：上段『将棋の星』、P95：下段『ワンダラーズ フロム イース』、P96：上段『ブロックアウト』、P96：中段『ドラゴンズアイ プラス上海II』、P96：下段『ルナーク』、P97：上段『ロードリングサンダー2』、P97：中段『ファンタシア ミッキーマウス・マジック』、P97：下段『乱世の覇者』、P98：上段『ビースト・ウォリアーズ』、P98：中段『忍者武者伝説』、P98：下段『ファイティングマスターズ』、P99：上段『エグザイル 時の狭間へ』、P99：下段『ソル・フィース』、P100：上段『ヘビーノバ』、P100：中段『太平記』、P100：下段『ノスタルジア1907』、P101：上段『アイ ラブ ドナルドダック クルジア王の秘宝』、P101：中段『アンデッドライン』、P101：下段『ダーナ 女神誕生』、P102：上段『ダブルドラゴンII』、P102：中段『タスクフォースハリアーEX』、P102：下段『中島悟監修F-1 GRAND PRIX』、P103『惑星ウッドストック ファンキー・ホノー・バンド』、P104：上段『信長の野望・武将風雲録』、P104：下段『アーネストエバンス』、P105：上段『F1サーカスMD』、P105：下段『三国志II』、P106：上段『ゴールデンアックスIII』、P106：中段『夢幻戦士ヴァリスI』、P106：下段『天下布武英雄たちの咆哮』、P109：上段『スーパーファンタジーゾーン』、P109：下段『ちびまる子ちゃん わくわくショッピング』、P110：上段『ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール』、P110：中段『テクモワールトカップ'92』、P110：下段『ワニワニWorld』、P111：上段『JuJu伝説』、P111：下段『ソーサルキングダム』、P112：上段『巷のトレイジア』、P112：中段『SDヴァリス』、P112：下段『精霊神世紀フェイエリア』、P113：上段『クルードバスター』、P113：下段『ロードブラスターズ』、P114：上段『バトルマニア』、P114：下段『トージャム&アール』、P115：上段『鋼鉄帝国』、P115：下段『シャイニング・フォース 神々の遺産』、P116：上段『Art ALIVE』、P116：下段『サンダーブロレスリング列伝』、P117：上段『シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟』、P117：中段『ターボアウトラン』、P117：下段『ストームロード』、P118：上段『コズミックファンタジーStories』、P118：中段『ピットファイター』、P118：下段『A列車で行こうMD』、P120：上段『デス・ブリンガー 秘められた紋章』、P120：下段『バットオーメン』、P121：上段『アリシアドラグーン』、P121：下段『まじかる☆タルるートくん』、P122：上段『大航海時代』、P122：中段『スライムワールド』、P122：下段『中島悟監修F-1 HERO MD』、P123：上段『シーザーの野望II』、P123：中段『アイルロード』、P123：下段『カメレオンキッド』、P124：上段『クイズスクランブルスペシャル』、P124：中段『グランドスラム』、P124：下段『スピードボール2』、P125『魔法の少女シルキーリップ』、P126：上段『TOP PRO GOLF』、P126：中段『ロイヤルブラッド』、P126：下段『ペーパーボーイ』、P127：上段『ルナ ザ・シルバースター』、P127：下段『闘技王キングコロッサス』、P128：上段『デビッド・ロビンソンバスケットボール』、P128：下段『炎の闘球児ドッシ弾平』、P129：上段『アイルトン・セナ スーパーモナコGPII』、P129：中段『グレイランサー』、P129：下段『オリンピックゴールド』、段P130：上段『サンダーフォースIV』、P130：下段『ダイナブラザーズ』、P131：上段『ツインクルテール』、P131：中段『デトネイター・オーガン』、P131：下段『スプラッターハウスPART2』、P132：上段『修羅の門』、P132：下段『ひょっこりひょうたん島』、P133：上段『熱血高校ドッジボール部サッカー編MD』、P133：下段『プリンス・オブ・ペルシャ』、P134：上段『サンダーストームFX』、P134：中段『ブライ 八玉の勇士伝説』、P134：下段『提督の決断』、P135：上段『ライズ オブ ザ ドラゴン』、P135：中段『ワンダードッグ』、P135：下段『キングサーモン』、P136：上段『チキチキボーイズ』、P136：中段『チェルノブ』、P136：下段『機動警察パトレイバー 98式起動せよ！』、P137：上段『スーパーH.Q.』、P137：中段『ブラックホールアサルト』、P137：下段『ウィクセン357』、P138：上段『クライング 黄生命戦争』、P138：下段『ランドストーカー 皇帝の財宝』、P139：上段『プロ野球スーパーリーグCD』、P139：中段『ホリフィールドボクシング』、P139：下段『エアーマネジメント 大空に賭ける』、P140：上段『三国志II』、P140：下段『タイムギャル』、P141：上段『プロフットボール』、P141：中段『プロホッケー』、P141：下段『ロードラッシュ』、P142：上段『レミングス』、P142：下段『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』、P143：上段『電忍アレスタ』、P143：中段『パワーアスリート』、P143：下段『サイドポケット』、P144：上段『中島悟監修F-1 スーパーライセンス』、P144：中段『ランパート』、P144：下段『アフターバーナーII』、P145：上段『ロードブラスターFX』、P145：下段『ぷよぷよ』、P146：上段『ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編』、P146：中段『アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス』、P146：下段『パチンコクーニャン』、P147：上段『R.B.I.4ベースボール』、P147：中段『T.M N.T.リターンオブシュレッダー』、P147：下段『天鳥メガCDスペシャル』、P148：上段『カプコンのクイズ殿様の野望』、P148：中段『タズマニア』、P148：下段『ドリームチームUSA』、P153：上段『サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 AYA』、P153：下段『ベア・ナックルII 死線への鎮魂歌』、P154：上段『ヨーロッパ戦線』、P154：下段『ゆみみみっくす』、P155：上段『ザ・キックボクシング』、P155：中段『F22インターセプター』、P155：下段『邪神ドラクソス』、P156：上段『バットマン・リターンズ』、P156：中段『Jリーグチャンピオンサッカー』、P156：下段『G-LOC』、P157：上段『マジンサーガ』、P157：下段『シムアース』、P158：上段『ニンジャウォーリアーズ』、P158：下段『スプラッターハウスPART3』、P159：上段『ウルフチャイルド』、P159：中段『蒼き狼と白き雌鹿・元

朝秘史」、P159：下段「GODS」、P160：上段「バトルトード」、P160：下段「ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴサンス」、P161：上段「Out Run 2019」、P161：中段「ジャガーXJ220」、P161：下段「アネット再び」、P162：上段「NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ」、P162：下段「ファイナルファイトCD」、P163：上段「ウルトラマン」、P163：中段「PGAツアーゴルフⅡ」、P163：下段「メガロマニア」、P164：上段「デザートストライク 湾岸作戦」、P164：下段「SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION」、P165：上段「スイッチ」、P165：下段「餓狼伝説 宿命の戦い」、P166：上段「ボールジャックス」、P166：中段「らんま1／2 白鵬雙歌」、P166：下段「三国志Ⅲ＜MEGA-CD版＞」、P167：上段「ゾウ！ゾウ！ゾウ！ レスキュー大作戦」、P167：中段「007・死闘」、P167：下段「デバステイター」、P168：上段「エクスランサー」、P168：下段「ナイトストライカー」、P169：上段「スノーブラザーズ」、P169：下段「幻影都市-ILLUSION CITY-」、P170：上段「太閤立志伝」、P170：中段「LHXアタックチョッパー」、P170：下段「ジェームスボンドⅡ コードネーム・ロボコッド」、P171：上段「スラップファイト」、P171：下段「パワーモンガー」、P172：上段「Jリーグプロストライカー」、P172：下段「Aランクサンダー 誕生編」、P173：上段「ゴールデンアックスⅢ」、P173：中段「メガシュヴァルツシルト」、P173：下段「TOP PRO GOLF2」、P174：上段「エリミネートダウン」、P174：中段「スティールタロンズ」、P174：下段「ダイナミックカントリークラブ」、P175：上段「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ」、P175：中段「ロードラッシュⅡ」、P175：下段「ザ・スーパー忍Ⅱ」、P176：上段「聖魔伝説3×3EYES」、P176：中段「サイボーグ009」、P176：下段「NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ」、P177「シルフィード」、P178「エコー・ザ・ドルフィン」、P179：上段「バリ・アーム」、P179：中段「騎士伝説」、P179：下段「豪応遊撃隊」、P180：上段「ロケットナイト アドベンチャーズ」、P180：下段「江川卓のスーパーリーグCD」、P181：上段「ウィザード・オブ・イモータル」、P181：下段「マーブルマッドネス」、P182：上段「キリング・ゲームショー」、P182：下段「ジュラシック・パーク」、P183：上段「雀豪ワールドカップ」、P183：下段「ああ播磨灘」、P184「ガンスターヒーローズ」、P185：上段「ミュータントリーグ・フットボール」、P185：下段「信長の野望・全国版」、P186：上段「笑ゥせぇるすまん」、P186：下段「ガントレット」、P187：上段「サンダーホーク」、P187：中段「ウイニングポスト」、P187：下段「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」、P188：上段「マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー」、P188：中段「モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！」、P188：下段「ジョーダンVSバード ONEonONE」、P189：上段「蒼き狼と白き雌鹿・元朝秘史＜MEGA-CD版＞」、P189：下段「ストリートファイターⅡダッシュプラス」、P190：上段「シャイニング・フォースⅡ 古えの封印」、P190：中段「ラムスⅢ 対決！コラムスワールド」、P190：下段「Vay 流星の銀」、P191：上段「リーサルエンフォーサーズ」、P191：中段「ペブルビーチの波涛」、P191：下段「パーティークイズMEGA Q」、P192：上段「雀皇登竜門」、P192：下段「ダークウィザード 蘇りし闇の魔導士」、P193：上段「アラシン」、P193：中段「スペースファンキーB.O.B」、P193：下段「アルスラーン戦記」、P194：上段「ナイトトラップ」、P194：下段「フリントストーン」、P195：上段「アルシャーク」、P195：下段「テクモスーパーボウル」、P196：上段「マイト アンド マジックⅢ」、P196：中段「キング・オブ・ザ・モンスターズ」、P196：下段「ザ・サード ワールド ウォー」、P197：上段「MIG-29」、P197：下段「ダイナブラザーズ2」、P198：上段「T.M.N.T.トーナメントファイターズ」、P198：下段「夢見館の物語」、P199：上段「リーサルエンフォーサーズ」、P199：中段「ソニック・スピンボール」、P199：下段「サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.4 オルゴール」、P200：上段「ドラゴンズリベンジ」、P200：中段「ジャングルストライク」、P200：下段「遥かなるオーガスタ」、P201：上段「ファンタシースター 千年紀の終りに」、P201：下段「Jリーグプロストライカー完全版」、P202：上段「メタルファング」、P202：中段「ブギウギ・ボーリング」、P202：下段「バトルマニア大吟醸」、P203：上段「オーサムボッサム」、P203：中段「クルーボール」、P203：下段「戦国伝承」、P204：上段「フラッシュバック」、P204：下段「魔天の創威」、P211：上段「ジェネラル・カオス 大混戦」、P211：中段「餓虎の拳」、P211：下段「デビルズコース」、P212：上段「いしいひさいちの大政界」、P212：下段「幽☆遊☆白書外伝」、P213：上段「NFLフットボール'94」、P213：中段「ウィンターオリンピック」、P213：下段「エアーマネジメントⅡ 航空王をめざせ」、P214：上段「エターナルチャンピオンズ」、P214：中段「クールスポット」、P214：下段「NFLプロフットボール'94」、P215：上段「真・女神転生」、P215：下段「デビスカップ」、P216：上段「マイクロコスム」、P216：中段「信長の野望・覇王伝」、P216：下段「ワイアラエの奇蹟」、P217：上段「T2 ジ・アーケードゲーム」、P217：中段「2020年スーパーベースボール」、P217：下段「ハイパーダンク・ザ・プレイオフエディション」、P218：上段「テクモ・スーパーNBAバスケットボール」、P218：中段「クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児」、P218：下段「ベアナックルⅡ」、P219：上段「バンパイアキラー」、P219：下段「バーチャレーシング」、P220：上段「ゲームのかんづめVOL.1」、P220：中段「ゲームのかんづめVOL.2」、P220：下段「F1サーカスCD」、P221：上段「ハイムドール」、P221：中段「AX-101」、P221：下段「V・V」、P222：上段「WWFロイヤルランブル」、P222：下段「ウイングコマンダー」、P223：上段「ダンジョンマスターⅡ スカルキープ」、P223：中段「タイムドミネーター」、P223：下段「信長の野望・覇王伝」、P224：上段「タントアール」、P224：中段「ぽっぷるメイル」、P224：下段「モンスターワールドⅣ」、P225：上段「ドラゴンボールZ 武勇列伝」、P225：下段「ファンタシースター 復刻版」、P226：上段「うる星やつら ディア マイ フレンズ」、P226：中段「バトルファンタジー」、P226：下段「キャプテンラング」、P227：上段「爆伝 アンバランスゾーン」、P227：下段「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」、P228：上段「ヘブンリーシンフォニー」、P228：中段「NBAジャム」、P228：下段「アウトランナーズ」、P229：上段「仮面ライダーZO」、P229：中段「ロードス島戦記 英雄戦争」、P229：下段「ウィンブルドン」、P230：上段「モータルコンバット」、P230：中段「F117ステルス オペレーション：ナイトストーム」、P230：下段「グレイテストヘビーウェイツ」、P231：上段「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」、P231：中段「ロボコップVSターミネーター」、P231：下段「ドラゴンズ・レア」、P232：上段「モータルコンバット完全版」、P232：下段「FIFAインターナショナルサッカー」、P233：上段「新創世紀ラグナセンティ」、P233：中段「WWFマニア・ツアー」、P233：下段「チャンピオンズワールドクラスサッカー」、P234：上段「チャックロックⅡ」、P234「ロードモナーク とことん戦場伝説」、P234：下段「餓狼伝説2 新たなる闘い」、P235：上段「大航海時代Ⅱ」、P235：下段「スーパーストリートファイターⅡ」、P236：上段「NBAプロバスケットボール'94」、P236：下段「美少女戦士セーラームーン」、P237：上段「Jリーグプロストライカー2」、P237：下段「ハイブリッド・フロント」、P238：上段「バルスマン」、P238：中段「シャイニング・フォースCD」、P238：下段「シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ 獣神の呪縛」、P239：上段「ダイナマイトヘッディー」、P239：中段「パノラマコットン」、P239：下段「エコー・ザ・ドルフィン2」、P240：上段「ラングリッサー2」、P240：下段「モータルコンバットⅡ 究極神拳」、P241「魂斗羅 ザ・ハードコア」、P242：上段「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」、P242：下段「スター・ウォーズ・レベル・アサルト」、P243：上段「スパークスター ロケットナイトアドベンチャーズ2」、P243：下段「キャプテン翼」、P244「幽☆遊☆白書 魔強統一戦」、P245：上段「ジュラシック・パーク」、P245：中段「バトルコープス」、P245：下段「ソニックⅭナックルズ」、P246：上段「ロックマンメガワールド」、P246：下段「スターブレード」、P247：上段「アフターハルマゲドン外伝 魔獣覇将伝エクリプス」、P247：下段「豪血寺一族」、P248：上段「サムライスピリッツ」、P248：中段「リーサルエンフォーサーズⅡ ザ・ウェスタン」、P248：下段「ぷよぷよ通」、P249：上段「スター・ウォーズ・アーケード」、P249：下段「DOOM」、P250「スペースハリアー」、P252：上段「ライオンキング」、P252：下段「ストーリーオブトア 光を継ぐ者」、P253：上段「ナイジェルマンセル・インディカー」、P253：中段「トムとジェリー」、P253：下段「ミッキーとミニー マジカルアドベンチャー2」、P254：上段「バーチャレーシング デラックス」、P254：中段「テクモスーパーボウルⅡ スペシャルエディション」、P254：下段「NBAジャム」、P255：上段「ルナ エターナルブルー」、P255：中段「トムキャットアレイ」、P255：下段「ソウルスター」、P257：上段「アフターバーナー・コンプリート」、P257：中段「イチダントアール」、P257：下段「ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」、P258「サイバーブロール」、P259「リスター・ザ・シューティングスター」、P260：上段「NBAジャム・トーナメントエディション」、P260：中段「NFLクォーターバッククラブ'95」、P260：下段「GOLF MAGAZINE PRESENTS 36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES」、P261「エイリアンソルジャー」、P262：上段「メタルヘッド」、P262：下段「大封神伝」、P263：上段「エコー・ザ・ドルフィンCD」、P263：中段「サージングオーラ」、P263：下段「ダブルスイッチ」、P264：上段「TEMPO」、P264：下段「ブライズファイター」、P265：上段「ミッキーマニア」、P265：下段「餓狼伝説SPECIAL」、P266：上段「カオティクス」、P266：中段「トゥルーライズ」、P266：下段「テレビアニメ・スラムダンク 強豪 真っ向対決！」、P267：上段「モータルコンバットⅡ 究極神拳」、P267：下段「ライトウルセイダー」、P268：上段「マキシマムカーネイジ」、P268：下段「ステラアサルト」、P270：上段「NFLクォーターバッククラブ'95」、P270：中段「パラスコード」、P270：下段「超球界ミラクルナイン」、P271：上段「三国志Ⅳ」、P271：中段「プロストライカーファイナルステージ」、P271：下段「NBAジャム・トーナメントエディション」、P272：上段「WWF RAW」、P272：中段「ジャスティスリーグ」、P272：下段「ジャッジ・ドレッド」、P273：上段「コミックスゾーン」、P273：下段「ファーレンハイト」、P274：上段「ジ・ウーズ」、P274：下段「バーチャファイター」、P275：上段「バットマンフォーエヴァー」、P275：中段「フォアマンフォーリアル」、P275：下段「サージカルストライク」、P276：上段「ぺぺんがペンゴ」、P276：中段「バーチャルバート」、P276：下段「WWF RAW」、P278：上段「シャドウラン」、P278：下段「魔導物語Ⅰ」

メガドライブ大全

2004年9月29日　印刷
2004年10月5日　第一刷発行

執筆　多根清史／原田勝彦／志田英邦／鈴本進一／結城昌弘
阿部広樹／安部理一郎／宮昌太朗／ソニー茨城／ボルノ鈴木

企画・編集　『コンティニュー』編集部
林 和弘／松井 真／林 幸生

発行人　高瀬幸途

撮影（メガドライブ）　栗栖誠紀

ブックデザイン　大橋一毅
デザイン　佐藤 有／天木理恵／満端 貫／荒川慎一

協力　株式会社セガ

株式会社ユージン
株式会社クライマックス
株式会社ゲームアーツ

SPECIAL THANKS　依田智雄（株式会社ユージン）
内田忠孝
すべてのメガドライバー

発行所　株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22 エブコットビル1F　TEL：03-3359-6262
「CONTINUE」HP　http://www ohtabooks.com/continue/
編集部メールアドレス　cnt@ohtabooks.com
営業部メールアドレス　sales@ohtabooks.com

振替口座：00120-6-162166　（株）太田出版

印刷・製本　株式会社サンニチ印刷
制作協力　株式会社友企画

ISBN4-87233-880-4 C0095
乱丁・落丁本はお取り替えします。
本誌の無断複写・複製・転載・引用を禁じます。
©CONTINUE, 2004　Printed in Japan.

※本書は『コンティニュー』第8号に収録された原稿を大幅に加筆、修正したものです。

9784872338805

ISBN4-87233-880-4

C0095 ¥3333E

1920095033334

太田出版
定価（本体価格3,333円+税）

GENESIS GAME REVIEW

text=原田勝彦

バーチャファイター2

メガドラでバーチャができるか？誰だって無理だと思うはずだが、しかし海外では96年という遅い時期に「バーチャファイター2」がリリースされている。もちろんポリゴンなわけもなく2Dだ。技数は減り、リオンと鷹帝もどこかに消えてしまったが、それでもバーチャはバーチャ。コンボサマーソルトも鉄山靠もその気になれば出せる。ゲーム性は確認していないと断言しよう。傷だらけの16ビット王者が32ビット機に戦いを挑む姿を見て、涙を流さない奴はゲーマーじゃない。

コミックゾーン

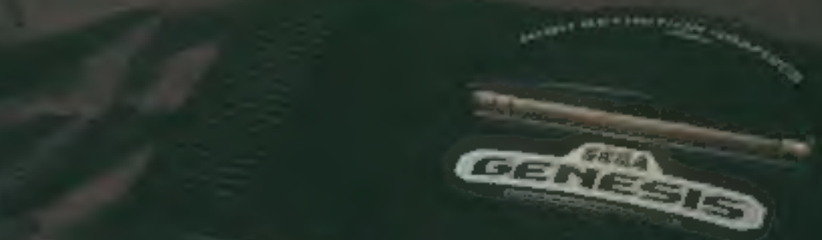
漫画家のスケッチ・ターナーは、突然コミックの世界に引きずり込まれてしまう。当然そこは自分で描いたモンスターがうろつく危険な世界。ターナーの運命やいかに？という導入で始まる「コミックスゾーン」は、ハード末期にふさわしい丁寧かつ高度な格闘アクションだ。漫画のコマ一つ一つが戦闘フィールドになっており、だらだらと横スクロールするだけの退屈なゲームとは一線を画した演出を見せてくれる。漫画家が全員、不健康なオタク野郎だと思ったら大間違いだ。

「SRセガヒストリーコレクション」2004年9月下旬稼働！

昨年のSR任天堂ヒストリーの記憶も新しい。あのyujinがやってくれた！今回のSRシリーズはセガ歴代ハードを荘ぞろいさせた逸品だ！コンプすべし！（今回のジェネシスのフィギュアは、このSRシリーズの番外編ということで、yujinさんにご協力頂きました。ありがとうございました！）

GENESIS

「GENESIS」とはなんなのか？オマケのソフトレビュー2本付き！



このブックレットは試作に完成されたフィギュアの解説書です。

欧米におけるメガドライブの名前はGENESIS（ジェネシス）という。「創世記」と名づけられたこのハードは日本以上にゲーマーたちを熱くさせた。今回、その渦中にいたふたりに、寄稿して頂けることとなった。この熱い思いが日本のメガドライバーたちにも伝われば幸いである――。

ジェネシスですべてが始まった。今までの任天堂モデルからまったく違うビデオゲームの道を切り開いた。そして家庭用ゲーム機市場でのセガのメジャースタートでもある。"Faster,Badder,Cooler"、この変な英語がうまいことにジェネシスのワイルドなイメージにもなった。それはソニックがE3で初めて紹介されたときのこと。ストイックなゲーム業界が変わったのは"暴れん坊のジェネシス"のおかげでもある。セガもユーザーとぴったりフェーズになって、家庭用のヒットを次々に生み出した（『Street of Rage』など）。特に海外のゲームメーカーにとっては、新しいビジネスチャンスとなり、数多の名作が誕生した。そのなかでも『Madden』はEAのサクセスストーリーの初めの一歩でもある。一般的に「RPGなら任天堂、アーケードとスポーツは"Gamers' Console"のジェネシス」と言われた時代。あの時『GTAⅢ』が出ていたなら、間違いなくジェネシスで発売されていただろう（しかもセガ開発で！）。セガは瞬く間にチャレンジャーからライバルという立場になった。海外ではジェネシスが「セガ・黄金時代」のシンボルとなっている。

（籠谷クリストフ／『EDGE』日本特派員）

1989年の秋に僕は5週間もの間、毎日のように玩具屋にジェネシスが入荷されたかどうか電話をしていた（その当時のアメリカはゲームに関する発売日などは正式にリリースされなかったんだ）。

そのとき大事にしていたEGMのコピーがあって、その誌面を何千回も見つめていたよ。僕たちが慣れ親しんだNESやMaster Systemに比べたら、ジェネシスの技術はスゴかったんだ。それまでの僕の8ビットの脳では、目の前に書いてある技術についていくのがやっと。まるでスペースシャトルのパンフレットを見るチンパンジーみたいな感覚だったよ。

「入荷した」って言葉を聞いたときは、大袈裟ではなく、本当に受話器を落としたね。僕が待ち続けた日々はこうして終わった……ハズだった。不運なことに僕の誕生日には、あと2週間もあって、親はプレゼントを誕生日前に開けることを一切許さなかったんだ。それは困ったものだったけど、ジェネシスは確実にこう見えたんだ――これは未来のビデオゲームなんだって。

僕を始めとするアメリカ人はその後の数年をジェネシスと暮らすことになるんだけど、それは友達に『ソニック』を見せると、ジェネシスをその日のうちに購入してしまう人が多かったから。僕は大学に入ったあとは、快食快眠、そして大変だったけど、ゆっくりと『ランドストーカー』（もちろん、日本語なんて読めなかった！）とかの輸入物を通じて、ゲームのことをより知ったんだ。「Beep!」とかで、初めて『Shining in the Darkness』の画面を見た。それに『ルナ』で初めて本物の歌声が入ったアニメを見たときに、絶対的な畏敬の念を感じたね。すごかった。

もちろん、どんな愛情にも悪い思い出はつきものなんだけど（『ストライダー2』はショックだったし、『ファンタシースター3』には失望。32Xにいたっては……）、僕はいつも元気よく2Dで動き回っていた、あの時代を思い出す。アーケードゲームが家にやってくるのが素晴らしかったあの時代をね。ジェネシスは最先端の技術が詰まったものだったし、セガはビデオゲームという宇宙の王様だったんだ。

（マーク・マクドナルド／『Electronic Gaming Monthly』（EGM）編集者）